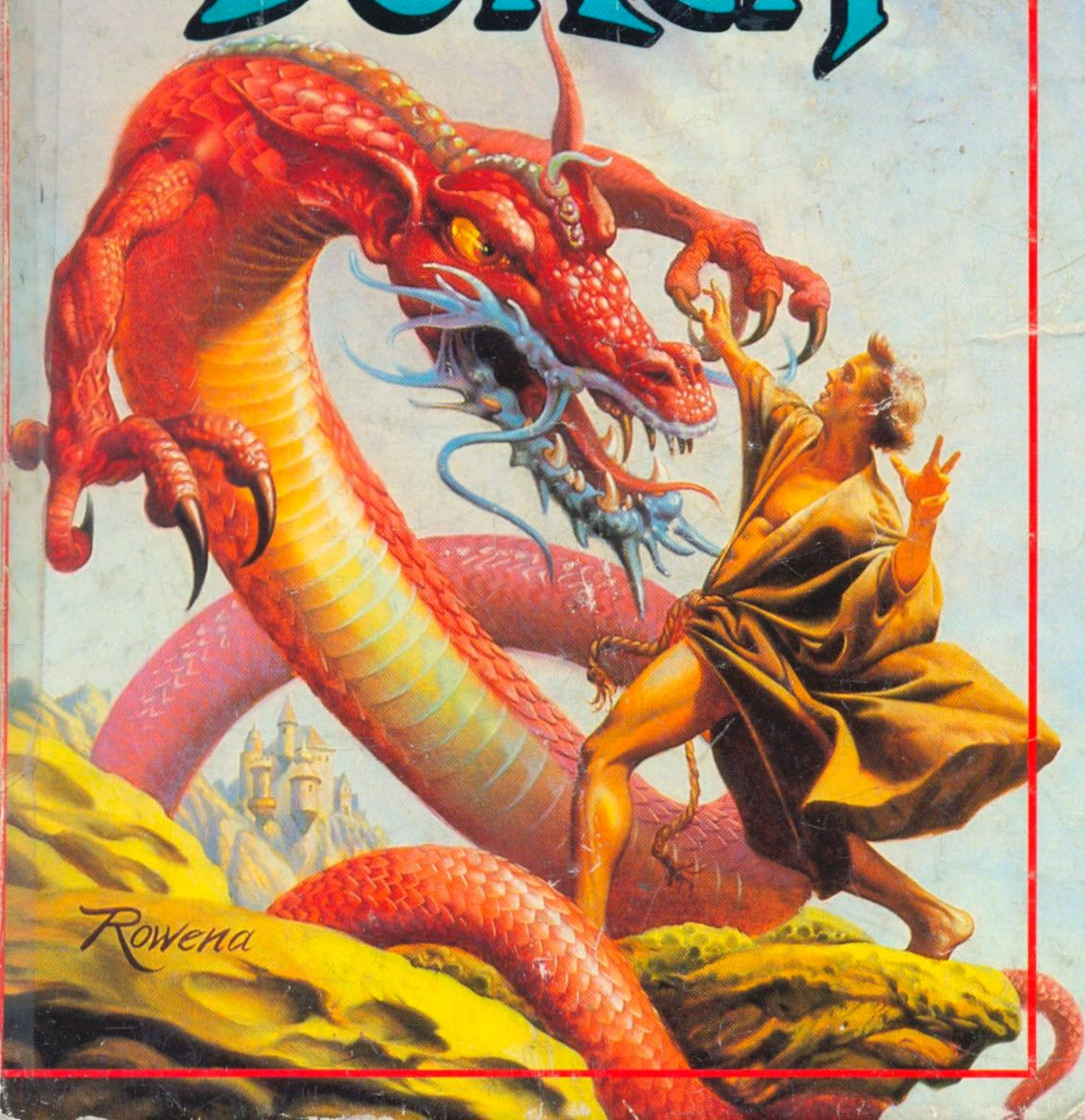
Över 100 varelser till Drakar & Demoner

MONSTER BOKEN



TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

MONSTER BOKEN

Denna bok tillägnas våra kunder som troget väntat på den.

PROJEKTLEDNING & KONSTRUKTION
LARS-ÅKE THOR

REDIGERING & UTVECKLING
ANDERS BLIXT

GRAFISK FORMGIVNING & ORIGINALFRAMSTÄLLNING
KLAS BERNDAL

ILLUSTRATIONER
NILS GULLIKSSON

OMSLAGSMOTIV
ROWENA MORILL

STAFETTLÖPARNA I TUR OCH ORDNING
Mikael Hjorth – som startade det hela en gång i tiden.
Anders Johansson – som fortsatte det hela med tappra försök.
Lars-Åke Thor – som plockade ihop det hela, men...
Nils Gulliksson – som försökte och verkligen (?) bidrog.
Mikael Kuniholm – som sa "Nu ska den ut!!"
Anders Blixt – som slutligen bringade ordning i kaos.
SAMT
Fredrik Malmberg – som alltid drev på.

MED TACK TILL
Leif Eurén, Stefan Litsenius, Ann-Sophie Qvarnström

SÄTTNINGAR
Delta

REPRO OCH TRYCK
ScandBook AB, Falun 1989

ISBN 91-7898-005-4

FÖRORD

När man väljer de varelser som skall förekomma i en rollspelskampanj har man flera källor att ta ifrån. En källa är de mytologier och legender som finns bland vår världs alla kulturer. En annan är fantasylitteraturen där man bl.a. finner Tolkiens "Sagan om Ringen" och Howards Conanböcker. Ett tredje alternativ är att någon sätter sig ner och konstruerar sagovarelser särskilt avsedda för en kampanj. I en fantasivärld kan det finnas plats för många sorters fantastiska och naturliga väsen. Men varje varelse måste placeras ut i en värld med eftertanke. Det måste ha en hemvist där det passar in i omgivningen. Spelledaren måste ge rimliga svar till ett antal frågor som berör varelsen, som "Vad livnär den sig på?", "Hur fortplantar den sig?", "När strider den och när försöker den bara komma undan?"

Det finns spelare som låter antalet olika varelser i en kampanj vara måttet på dess kvalitet. Men det är INTE så att fler varelser betyder bättre spel. Det finns hundratals varelser att välja mellan, men det är osannolikt att SL har tid och lust att utveckla alla lika väl och lära sig använda alla på ett gott sätt. Tänk på att varje gång SL misslyckas att använda en varelses förmågor till fullo har han givit spelarna oförtjänta segrar och erfarenhetsvinster. Som bäst blir det endast ett kort, intetsägande möte med en varelse som snabbt glöms bort. Som sämst blir det en dålig rollspelskampanj. Inget supermonster, oavsett hur "ballt", "läckert" eller smart det är, kan ersätta fantasifullt och skickligt spelledande.

Till denna bok har vi gjort ett urval av varelser. Många är helt vanliga vilda djur, och andra är kända legendariska väsen. Ett litet antal har vi konstruerat själva. Vi har satsat på att vara allsidiga och ta med monster av många olika sorter, så att alla SL ska kunna hitta användbara varelser.

Vi har också tagit med de monster och varelser som finns i regelboken. Det finns flera motiv för detta. Här är alla varelser illustrerade, och det kan vara bra att veta hur hur de ser ut. Vidare har vi gjort vissa standardiseringar när det gäller varelsers stridsfärdigheter och naturliga vapen. Om du upptäcker några skillnader mellan monstren i regelboken och i Monsterboken så gäller alltid Monsterboken.

Juni 1985

LARS-ÅKE THOR

Introduktion

Monsterbokens varelser presenteras enligt ett standardmönster. Först kommer en kort beskrivning av varelsens utseende, vanor och hemvist. Sedan anges hur man slår fram varelsens grundegenskaper. Slutligen kan man se vad den har för förmågor och färdigheter. Tillsammans med allt detta anges hur en "medelvarelse" ser ut. Detta ger SL goda möjligheter att spara tid i de situationer han snabbt behöver ha fram en varelse.

Varelserna indelas i två huvudtyper: intelligenta och ointelligenta. De intelligenta har en variabel INT, medan de ointelligenta har en fast INT (vanligen 5). Detta ska inte tolkas som att en människa

med låg INT kan vara lika ointelligent som ett djur. De ointelligenta varelsernas INT används främst på motståndstabellen, och har inte med deras förmåga till intelligent tänkande att göra, utan istället med deras list. Intelligenta varelsers färdigheter är beroende av yrke och ras. Ointelligenta varelsers färdigheter är beroende av vad de ägnar sig åt, jakt, bete, etc. De har endast vissa naturliga färdigheter, och kan sällan lära sig något annat.

Om en SL anser att färdigheterna bör vara annorlunda står det honom fritt att göra de ändringar som behövs. Särskilt när det gäller de intelligenta varelserna är det viktigt att spelledaren balanserar deras färdigheter mot de färdigheter spelarnas rollpersoner besitter. Det gäller att ställa spelarna inför utmaningar som är lagom svåra. Vi kan inte förutse vad som kommer att krävas, och därför uppmanar vi alla SL att inte känna bundna av de siffervärden som anges i denna bok. Spelet fungerar bättre om man i varje situation tar hänsyn till vad som krävs än om man slaviskt följer reglernas minsta bokstav bara för att de står där. Kom också ihåg att spelarnas rollpersoner förtjänar en rimlig chans att klara av det motstånd som de möter. Det är inte särskilt roligt för dem att bli nedgjorda av varelser de inte har en chans att besegra.

Vi vill inte ge några bestämda regler för vilka intelligenta varelser spelare kan använda som rollpersoner. Det är upp till varje SL att bestämma vilka raser hans spelare kan använda. Vissa raser har sådana speciella egenskaper att det är mycket svårt för spelare att använda dem. Troll är ett tydligt exempel på detta. Medspelarnas figurer skulle utsättas för stora svårigheter på grund av trollets fasansfulla stank. Andra raser har mer subtila begränsningar. Karkioner och svanmöer föredrar ett liv i ensamhet. Visserligen kan de göra undantag och samarbeta med en grupp, men sådana raser bör ändå vara sällsynta som spelarroller. Varje SL bör se till att spelare som använder icke-mänskliga rollpersoner är väl insatta i de främmande rasernas mentalitet och egenheter, och bör också se till att spelaren spelar i enlighet med dessa. Om spelaren vill göra något som inte står i överensstämmelse med rasens sätt att se på saker bör SL säga honom att hans rollperson inte alls vill göra något sådant. Man kan t.ex. inte få en alv att starta en skogsbrand.

De SL-kontrollerade varelser som spelarna möter har vissa egenskaper som SL alltid måste tänka på. Normalt slåss varelser bara när det är nödvändigt eller när de tror att de kan vinna. Självmordspatruller är sålunda helt förkastliga. Intelligenta varelser strider oftast på ett planerat sätt. T.ex. anfaller en grupp orcher spelarnas rollpersoner om de har en orsak för det. De kanske vill råna eller kidnappa dem, eller de kanske känner sig mycket hotade av spelarnas rollpersoner och försöker därför att oskadliggöra dem innan de hinner skada orcherna. SL-kontrollerade varelser får inte vara ansiktslösa horder, utan ska istället ha genomtänkta planer och motiv för sitt handlande. De flesta intelligenta varelser i Drakar & Demoner är inte intresserade av att slakta för slaktandets eget skull. (Nej, inte ens orcher eller svartalfer.) De respekterar normalt den gentlemannakod som föreskriver att man håller någon form av vapenvila när motparten vill komma med förslag om uppgörelse eller kapitulation. Det finns

4 inget som säger att SL-kontrollerade varelser automatiskt är fiender till spelarnas rollpersoner, även om det skulle röra sig om barbariska varelser som orcher.

Med ytterst få undantag undviker djur att anfalla människor och människoliknande varelser. Sådana varelser tillhör inte djurens normala föda. De vanligaste skälen för djur att angripa människor är att de är utsvultna eller att deras ungar hotas av människorna. T.ex. har de enda kända fallen när vargar har angripit människor utspelat sig under svåra vintrar när vargarna inte har kunnat få tag i annat byte. Bland kattdjur kan det dock ibland hända att något exemplar får smak för människokött och aktivt börjar jaga människor. Djur är dock så smarta att de inser att mat som erövras utan problem är bättre än mat som måste tas genom strid. Sålunda är det ofta möjligt att muta aggressiva djur med köttstycken.

För att få uppslag till vad ointelligenta varelser håller på med när man möter dem kan SL välja en av följande situationer, som han tycker passar ihop med det som händer:

- Hungrig och letar efter mat
- Betar/äter byte
- Smyger i närheten
- Törstig och letar efter vatten
- Sover eller är sömnig
- Tillsammans med sina ungar
- Flyr från något; slå 1T6:
  - 1–5 = rovdjur
  - 6 = jägare
- Gömmer sig från något; slå 1T6:
  - 1–5 = rovdjur
  - 6 = jägare
- Ligger i bakhåll mot; slå 1T6:
  - 1–4 = Mot annat djur/varelse
  - 5–6 = Mot spelarnas rollpersoner
- Vilar i skydd
- Jagar ett byte
- Leker med hane/hona/ungar
- Står stilla och lyssnar/spanar
- Slåss mot ett annat djur

VARELSERS STRIDSFÄRDIGHETER

I detta avsnitt finns regler för hur man modifierar varelsers färdigheter med avseende på ålder och erfarenhet. Detta är ett utmärkt instrument för SL när han behöver balansera sitt äventyr. Tuffa rollpersoner behöver tuffa motståndare och nybörjarrollpersoner behöver mindre dugliga motståndare som de har en chans mot.

INTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori som saknar särskild träning anses ha SMI % med stridsvapen och SMI + STY % med sina naturliga vapen. Dessa chanser modifieras sedan av varelsens erfarenhet om SL önskar.

Stridserfarenhet	SVF	NVF
Oerfaren	× 1	× 1
Erfaren	× 4	× 2
Mycket erfaren	× 7	× 4
Veteran	× 10	× 5

SVF betecknar stridsvapenfärdigheter och NVF betecknar naturliga vapenfärdigheter. **OBS Drakar är intelligenta varelser men använder inte denna tabell. Deras NVF beräknas enbart från STY+SMI+INT.**

OINTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori anses

ha följande grundchans med sina naturliga vapen: STY+SMI+(2T4 × 5). 2T4×5 kan ersättas med medelvärdet 25. Denna grundchans kan sedan modifieras av varelsens ålder och erfarenhet om SL önskar. Ointelligenta varelser kan bara använda naturliga vapen.

Åldersmultipeln multipliceras till grundchansen både för stridsfärdigheter och vanliga färdigheter. Följande tre olika åldersgrupper brukar användas:

1	Ung	× 0.75
2	Mogen	× 1.0
3	Gammal	× 0.8

NATURLIGA VAPEN

Naturliga vapen är de kroppsdelar en varelse kan använda i strid. De flesta naturliga vapen som kan förekomma i Drakar & Demoner står uppställda i följande tabell, med beskrivningar vilken effekt de har i strid. Vissa ovanliga och speciella vapen är inte medtagna här, men vid varje varelse står hur bra dess naturliga vapen är, så det vållar inga problem. (Exempel på sådana särskilda naturliga vapen är den sabeltandade tigerns bett och älvornas knytnävsslag.)

Attackmodifikationen är som synes beroende av det naturliga vapnets typ. Den subtraheras från den allmäna träffchans man har räknat ut tidigare. **Exempel:** En brunbjörn är en ointelligent allätare som slåss med bett. Träffchansen blir då (STY+SMI+25–10)%. Denna summmma kan sedan multipliceras med åldersmultipeln för att ta hänsyn till björnens ålder och erfarenhet.

För varje varelse anges den fullständigt uträknade träffchansen med varje naturligt vapen. Ålders- och erfarenhetsmultiplar för oerfarna intelligenta varelser respektive mogna ointelligenta varelser har använts. SL får använda andra multiplar om det behövs. Tänk på att drakar inte använder erfarenhetsmultiplar.

Typ av vapen	Attackmod	Grundskada
Bett (Allätare)	–10	1T6 Halv SB
Bett (Köttätare)	0	1T8
Bett (Orm)	–10	1T4 Halv SB
Bett (Rovfågel)	–20	1T6 Halv SB
Bett (Växtätare)	–20	1T4 Ingen SB
Hovspark, bak	–10	1T8
Hovspark, fram	–10	1T6
Klo	0	1T6
Knipklo	0	1T4
Näve	0	1T3
Skallning	–20	1T4
Spark	0	1T6
Stångning	–20	1T6
Svanssnärt	–10	1T4
Svanssting	–10	1T6
Trampning	0	1T8

Växtätare: Varelser som äter föda "som inte gör motstånd" klassas vanligtvis som växtätare. Här hamnar även en del varelser som äter insekter och andra smådjur.

Allätare: Varelser som äter både djur eller växter.

Köttätare: Varelser som bara lever av kött, och som normalt själva dödar sitt byte kallas köttätare eller rovdjur.

SCHABLONER FÖR VARELSER

Dessa schabloner följer det format som används i Monsterboken och kan användas när man vill skapa egna monster och varelser. Du som äger denna bok har rätt att kopiera dessa schabloner för eget bruk.

NAMN: ______________________

Beskrivning: ______________________

____

____

____

____

____

____

____

____

Namn: ______________________
Hemvist: ______________________
Vanlighet: ______________________
Antal: ______________________

Grundegenskap		Typvärde		
STY	____	____	SB	____
STO	____	____	KP	____
FYS	____	____		
SMI	____	____		
INT	____	____		
PSY	____	____		
KAR	____	____		

Naturliga vapen	GC	Skada
____	____	____
____	____	____
____	____	____

Naturligt skydd: ______________________
Förflyttning: ______________________
Färdigheter & Förmågor: ______________________

____

____

FÖRKLARINGAR

Namn: Namnet på varelsen enligt människornas språk.

Hemvist: Den eller de omgivningar som utgör varelsens naturliga hem. Se nedan för beskrivningar.

Vanlighet: Det finns fem olika klasser som anger detta, och de fungerar som en vägledning för SL när han placerar ut en varelse i sin värld. De fem olika klasserna är i sjunkande ordning: vanlig, ovanlig, sällsynt, mycket sällsynt och unik.

Grundegenskaper: Enligt samma koncept som i regelboken.

Naturliga vapen: De naturliga vapen som varelsen har i form av klor, tänder, etc. För varje naturligt vapen anges grundchansen att lyckas med en attack och vilken skada vapnet gör. OBS! Eventuell skadebonus som en varelse kan tänkas ha är EJ medtaget vid varje naturligt vapen, utan är endast angiven vid SB (uträknad för en medelvarelse). Normalt kan en varelse slåss med de av sina naturliga vapen som står på en rad i beskrivningen under en SR. I vissa fall finns särskilda begränsningar angivna i beskrivningen. Om en intelligent varelse slåss med ett stridsvapen kan den samtidigt inte använda några naturliga vapen. Om det står 2 klor-45%-1T6 innebär det att varelsen kan göra två angrepp med klor. Vardera attacken har 45% chans att lyckas och gör 1T6+SB i skada.

Naturligt Skydd: Varelsens naturliga "rustning" i form av skinn, hud, päls, etc. som absorberar skada vid varje attack.

Förflyttning: En varelses förflyttningsförmåga anger hur många rutor eller hexagoner den kan flytta under en SR. Denna förflyttningsförmåga förutsätter att varelsen kan ta sig fram utan att hindras. SL bestämmer om det "kostar" mer än ett per ruta som man rör sig beroende på hur svårt det är att ta sig fram i en viss ruta. T.ex. är det betydligt svårare att gå i träsk än på ett gräsfält. F = flygande, L = till lands, S = simmande, B = borrande.

Färdigheter & Förmågor: Här anges vilka färdigheter och förmågor varelsen normalt behärskar.

HEMVISTER

1 Gravplatser
Inkluderar: Gravhögar, gravstenar, obelisker, stenkummel, kyrkogårdar, helgonskrin, gravar och kryptor.
2 Skog
Inkluderar: Gläntor, stigar och ihåliga träd.
3 Tät skog
Inkluderar: Djungler och regnskogar. Tät skog är mer oländig än vanlig skog, och det går långsammare att ta sig fram där.
4 Slätter och öppen kuperad terräng
Inkluderar: Områden med buskvegetation, högt gräs, skogsdungar, odlade fält.
5 Berg och högland
Inkluderar: Platåer, klippor, raviner, djupa klyftor, klippavsatser, och naturliga stenbroar.
6 Träsk och sumpmark
Inkluderar: Vass, torvmossar, kärr, myrar och kvicksand.
7 Vattendrag
Inkluderar: Floder, sjöar, dammar, djupa vattenhål, strömvirvlar, vattenkällor, vadställen, sjunkhål och broar.
8 Grottor
Inkluderar: Hålor, grottsystem, och katakomber.
9 Byggnader och ruiner
Inkluderar: Slott, torn, herrgårdar, bondgårdar, hus, trädgårdar, brunnar, labyrinter, tunnlar eller andra platser som är skapade av intelligenta varelser. De kan vara i ruintillstånd eller övertäckta av något annat.
10 Öken
Inkluderar: Sandöknar, stenöknar och oaser.
11 Frusna ödemarker
Inkluderar: Tundror, isfält och glaciärer.
12 Kuster
Inkluderar: Sandstränder, sjöklippor och öar.
13 Öppet hav och stora salta insjöar

FLYGANDE VARELSER

Det finns åtskilliga flygande varelser i denna bok. De indelas i tre grupper med avseende till flygförmågan.

SÄRSKILDA VARELSER

Rock, Älva, Svanmö, Drake. Dessa varelser, kan flyga hur mycket de vill utan begränsningar. Älvor och svanmöer kan bära STY÷2 BEP, drakar och rockar STY÷2 STO. Dessutom tillkommer naturliga begränsningar för vad de kan bära, beroende på utseendet.

MÄNNISKOLIKNANDE VARELSER

Karkion, Onaqui, Silveralv, Gorgon, Harpya. Utan last kan dessa flyga 2×FYS minuter i sträck, och med last FYS minuter. Varje minut i luftstrid räknas som 2 vanliga flygminuter. Bärförmågan är STY÷3 BEP. För varje minut de vilar vingmusklerna återvinns två minuters olastad flygtid eller en minuts lastad flygtid.

FLYGANDE VARELSER

Basilisk, Flygödla, Grip, Hippogriff, Insektoidbudbärare, Pegas, Sfinx. Dessa varelser kan bära STY÷2 STO. De kan utan last flyga 10×FYS minuter utan vila. Med last kan den flyga 5×FYS minuter. Varje minut den tillbringar i luftstrid räknas som två minuters normal flygning. Den återhämtar två minuters olastad flygning eller en minuts lastad flygning för varje minuts vila.

Djur

Detta kapitel behandlar vanliga djur som är kända från vår värld. En del av dem existerar idag, medan andra är utdöda. Vissa djur (björnar, hunddjur, kattdjur, smådjur och valar) har förts samman i grupper eftersom de har gemensamma egenskaper inom gruppen. De står ordnad i bokstavsordning inom gruppen.

- Bison
- Brunbjörn
- Grisslybjörn
- Grottbjörn
- Isbjörn
- Svartbjörn
- Elefant
- Flodhäst
- Giftorm
- Haj
- Hyena
- Räv
- Ulv
- Varg
- Vildhund
- Gepard
- Jaguar
- Lejon
- Leopard
- Sabeltandad tiger
- Tiger
- Krokodil
- Noshörning
- Nyttodjur (boskap, mm)
- Pytonorm
- Smådjur (fladermöss, mm)
- Delfin
- Späckhuggare

BISON

(Bison bonasus, Bison bison)

Det finns två bisonarter: visenten och buffeln. Bisonoxar strövar i enorma hjordar över grässlätter i tempererade områden. Deras kött anses vara mycket gott, och för stäppnomader är bufflarna ofta den viktigaste matkällan. En fullvuxen tjur kan vara upp till 300 cm lång och 150 cm hög vid manken. Korna är märkbart mindre. Skulle en bisonhjord hotas av djur eller andra farliga varelser angriper tjurarna hotet medan korna skyddar ungarna. En bisontjur är mycket farlig och skicklig på att slåss. Han är aggressiv och dödsföraktande, men inte särskilt smart.

De värden som anges nedan är för en fullvuxen tjur. Man kan slå fram en ko med samma tabell om man bara minskar STY och STO med sju poäng var. En bisonkalv har STO 2T6+3.

Bisonoxar kan inte tämjas.

Bison
Hemvist: 4
Vanlighet Vanlig
Antal: 1T100×20

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	29	SB	1T10
STO	4T6+15	29	KP	23
FYS	3T6+6	17		
SMI	2T6+6	13		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	45%	1T6
1 Tramp	65%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 3 poäng
Förflyttning: L20
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka Fara 55%.

BJÖRNAR

De flesta björnar är allätare. Undantagen utgörs av grisslybjörnar och isbjörnar som är köttätare. Björnar har en kraftigt byggd kropp med kort svans, små ögon och små öron. De ser inte särskilt väl. De allätande björnarnas föda består främst av bär, frukter, skott, rötter, honung, fisk och smådjur.

Normalt går björnar på alla fyra, men de reser sig på bakbenen när de ska slåss. Om björnen träffar samma mål med båda klorna har den lyckats med en björnkram. Målet sitter fast i björnens grepp. Nästa SR och tills greppet är brutet lyckas björnen automatiskt med sin kramattack och har dessutom 95% chans att träffa med sitt bett. För att bryta sig ur björnens grepp måste man övervinna björnens STY med sin egen STY på motståndstabellen. När man sitter fast i björnens grepp kan man inte attackera eller parera. Om björnen angrips av en annan motståndare finns det 25% chans per SR att den släpper sitt offer och angriper en annan fiende.

BJÖRNAR

BRUNBJÖRN
(Ursus arctos)

Brunbjörnen blir lite över två meter lång och dess färg växlar från ljusbrunt till nästan svart. De fåtaliga björnar som finns i vilt tillstånd i Sverige är alla brunbjörnar.



Brunbjörn
Hemvist: 3 & 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+9	20	SB	1T4
STO	3T6+9	20	KP	16
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	45%	1T6 (halv SB)
2 Klor	55%	1T6
1 Kram	spec	2T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Klättra 35%, Simma 80%, Spåra 35%.

BJÖRNAR

Grisslybjörn
Hemvist: 3 & 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+18	29	SB	1T10
STO	3T6+18	29	KP	20
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+3	10		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	65%	1T8
2 Klor	65%	1T6
1 Kram	spec	2T8

Naturligt skydd: 3 poängs skinn
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Klättra 20%, Simma 75%, Spåra 65%.

Grottbjörn
Hemvist: 5 & 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	2T6
STO	3T6+24	35	KP	26
FYS	2T6+9	16		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
2 Klor	70%	1T6
1 Kram	spec	2T8

Naturligt skydd: 4 poängs skinn
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Simma 50%, Spåra 80%.

GRISSLYBJÖRN
(Ursus arctos horribilis)

Grisslybjörnen är nära besläktad med brunbjörnen. Den skiljer sig från sin släkting genom sin större storlek, sitt kortare huvud och sin fruktansvärda klobeväpning som nästan är i klass med grottbjörnens. En grisslybjörn når en längd på 2,5 meter. Färgen är gråaktigt mörkbrun. Grisslybjörnen är ett ganska klumpigt djur.



GROTTBJÖRN
(Ursus spelaeus)

Grottbjörnen blir ungefär tre meter lång och är därmed den största björnen. Dess päls har en grå färg som är ett gott kamouflage i bergig terräng. Grottbjörnen är känd för att vara ett oerhört vilt och farligt djur.



ISBJÖRN
(Thalassarctos maritimus)

Isbjörnen förekommer i kalla ishavstrakter. Den kan bli upp till 230 cm lång. Pälsen är gulvit och klor och nosspets är svarta. Den är en ypperlig simmare men kan även röra sig snabbt på land. Isbjörnen klättrar lätt i berg och bland is. Den är en nyfiken varelse. Födan utgörs främst av fisk och säl. Skinnet är en eftertraktad handelsvara.



SVARTBJÖRN
(Ursus americanus)

Svartbjörnen är en liten björn, bara ca cirka 180 centimeter lång. Den är skicklig klättrare. Dess glänsande svarta päls är ett värdefullt pälsverk.



Isbjörn
Hemvist: 11
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+12	23	SB	1T6
STO	3T6+12	23	KP	17
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
2 Klor	60%	1T6
1 Kram	spec	2T8

Naturligt skydd: 3 poäng skinn
Förflyttning: L14/S6
Färdigheter & förmågor Simma 100%, Spåra 65%.

Svartbjörn
Hemvist: 3 & 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+3	14	SB	0
STO	3T6+3	14	KP	13
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	40%	1T6 (halv SB)
2 Klor	50%	1T6
1 Kram	spec	2T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Klättra 60%, Simma 60%, Spåra 60%

ELEFANTER

I Drakar & Demoner finns det många olika sorters elefanter. Den väsentliga skillnaden mellan dem är varierande storlek och styrka. Övriga egenskaper är ungefär likadana. De flesta elefanter hör hemma i tropiska områden, men mammuten lever i arktiska och tempererade zoner och mastodonten och skogselefanten i tempererade och subtropiska skogar. Elefanter lever i hjordar, men ibland finns det enstaka aggressiva elefanter som har blivit utstötta ur sin grupp. Individerna i en hjord samarbetar med varandra för gruppens försvar.

Elefanter är tämligen intelligenta. De kan tämjas och är då mycket läraktiga och kan tränas för många olika uppgifter. Elefanter kan användas som stridsdjur, men är då mycket opålitliga, och de har en tendens att bli helt hysteriska under stridsförhållanden. En vuxen elefant behöver 200–300 kg mat om dagen.

En elefantko har sju poäng lägre STO och STY än tjuren. En elefantkalv som står under sin moders beskydd har STO 1T20+8.

En indisk elefant

Hemvist: 2, 4 & 11 (beroende på ras)
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1 eller 4T4

Grundegenskap		**Typvärde**		
STY	STO	49	SB	3T6
STO	tabell	49	KP	36
FYS	3T6+12	23		
SMI	2T6+6	13		
INT	7	7		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
1 Stångning	65%	1T6
1 Snabel	85%	1T4* (Ingen SB)
1 Trampning	85%	1T8

****Om elefanten träffar med sin snabel och sedan övervinner offrets STO med** *sin STY har offret kastats omkull. Nästa SR försöker elefanten trampa på det liggande offret.*

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng
Förflyttning: L18
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka fara 60%

Storlekstabell

Afrikansk		
(Loxodonta africana)	6T6+32	53
Indisk		
(Elephas maximus)	6T6+28	49
Mastodont		
(Mastodon americanus)	6T6+36	57
Mammut		
(Mammuthus primigenius)	6T6+32	53
Skogselefant		
(Loxodonta sylvana)	6T6+25	46

FLODHÄST
(Hippopotamus amphibius)

Flodhästen är en fredlig växtätare som lever i vattendrag och sjöar i tropikerna. Den betar växter som växer på vattensamlingens botten. Normalt utgör den ingen fara för spelarna, men om den känner sig hotad kan den gå till angrepp med sitt fruktansvärda gap. Honor som skyddar sina ungar kan vara mycket farliga. De har sju poäng lägre STO och STY än en hane. Ungarna har STO 1T20+4.

Flodhäst
Hemvist: 7
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	34	SB	2T6
STO	4T6+20	34	KP	27
FYS	4T6+6	20		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 5 poäng
Förflyttning: L16/S5
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka fara 55%.

GIFTORM
(Ophidia)

Det finns otaliga giftormar i naturen. Här visas en schablon som kan användas för de flesta, oavsett storlek och giftighet. Giftormar lever normalt på att fånga smådjur, t.ex. råttor och fåglar. Av denna anledning angriper de bara större varelser om de känner sig hotade eller blir anfallna. Många ormar är bjärt mönstrade och är därför lätta att se. Styrkan hos ormarnas gift varierar mycket från art till art. Den svenska huggormens gift är ytterst sällan dödligt, medan få människor har överlevt ett bett från en mamba. Varje ormart har ett gift av en bestämd styrka som avgörs av SL. Huggormsgift har styrka 5, medan mambagift har styrka 20.

Giftorm
Hemvist: Överallt
Vanlighet: Vanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T4	5	SB	0
STO	1T3	2	KP	5
FYS	2T6	7		
SMI	2T6+10	17		
INT	4	4		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	45%	1T4 (+ gift styrka 1–20 enligt SLs avgörande)

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L8
Färdigheter & Förmågor: Spåra 50%. Sådana ormar som är kamouflagefärgade har Gömma Sig 70%.

HAJ
(Carcharodon)

Hajar finns i en mängd i storlekar och arter. De flesta är små och harmlösa, men vissa blir stora och farliga. De data som anges här för haj kan utnyttjas för alla typer av större hajar som kan vara farliga för människor och liknande varelser, t.ex. hammarhaj eller vit haj. Det är svårt att förutse en hajs beteende. Ibland kan man skrämma iväg dem, och ibland slåss de fruktansvärt aggressivt. Normalt blir hajar mycket upphetsade och stridslystna om det finns blod i vattnet.

Haj
Hemvist: 13
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1 eller 1T8

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+18	25	SB	1T10
STO	2T6+22	29	KP	23
FYS	2T6+9	16		
SMI	2T6+3	10		
INT	2	2		
PSY	1T6	4		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T10

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng
Förflyttning: S20
Färdigheter & Förmågor: Spåra 60%.

HUNDDJUR

HYENA
(Hyaena crocuta)

Hyenan har kort, trubbig nos, stora ögon och dess korthåriga päls är oregelbundet fläckig i svart, vitt och gult. Den lever flockvis och jagar mindre växtätare, bl.a. får och antiloper. En hyenas käkar är fruktansvärt starka, vilket förklarar varför den gör mer bettskada än normalt. Om man parerar ett framgångsrikt hyenbett med en sköld innebär det att hyenan har huggit tag i skölden. Om den övervinner sköldens absorptionsförmåga med sin egen STY har den slitit loss ett stycke ur skölden, vars absorptionsförmåga då minskas med ett.

Hyena
Hemvist: 4
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T4+1	6	SB	0
STO	1T3+2	4	KP	7
FYS	2T6+2	9		
SMI	2T6+15	22		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	55%	1T10

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L14
Färdigheter & Förmågor: Spåra 65%.

HUNDDJUR

RÄV
(Vulpes vulpes)

Rödräven är rödaktigt gulbrun med vitaktig buk och vit svansspets. Den blir cirka 60 centimeter lång och har en 50 centimeter lång svans, som är rak och yvig. Den är övervägande ett nattdjur och tillbringar dagen i en lya. Den lever av smågnagare, harar, fåglar, etc. men äter även bär. Vinterskinnet ger ett attraktivt pälsverk.

Räv
Hemvist: 2
Vanlighet: Vanlig
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde		
STY	1T3+1	3	SB	0
STO	2	2	KP	3
FYS	1T6	4		
SMI	2T6+18	25		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	45%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Spåra 60%, Gömma Sig 80%, Smyga 75%.

ULV
(Canis lupus horribilis)

Ulven ser ut som en mycket stor och farlig varg. Den beter sig som sin kusin, men anses vara mer aggressiv. Ulvar jagar oftast i flock och är då intresserade av stora växtätare, t.ex. älgar eller hästar. Hungriga ulvar drar sig inte för att anfalla rollpersoners hästar, om de står bundna vid ett läger, även om de då kan råka i strid med rollpersonerna. Ulvar och vargar kommer väl överens med varulvar (de är ju nästan släkt...).

Ulv
Hemvist: 2, 5, 11
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+8	15	SB	0
STO	2T6+4	11	KP	13
FYS	3T6+3	14		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	55%	1T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Spåra 75%, Gömma Sig 40%.

HUNDDJUR

Varg
Hemvist: 2, 5 & 11
Vanlighet: Vanlig
Antal: 2T6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6	11	SB	0
STO	2T4+1	6	KP	10
FYS	3T6+3	14		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Spåra 80%, Gömma Sig 45%.

VARG
(Canis lupus)

Vargen är ett hunddjur med spetsig nos, upprättstående öron och rak svans. Kroppen är på ovansidan gråspräcklig och på undersidan smutsvit. Den blir lite mer än 1 meter hög och har en cirka 45 centimeter lång svans. Vargen är ett nattdjur som vintertid jagar i flock och lever av rov. Det existerar även en större släkting – ulven. Vargen utgör inget hot mot intelligenta varelser, trots dess rykte. En människa är alldeles för stor för att en varg ska anfalla henne oprovocerad.

Vildhund
Hemvist: 2, 3, 4, 5 & 10
Vanlighet: Vanlig
Antal: 3T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	2T4	5	KP	6
FYS	2T6	7		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga Vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T8

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Spåra 75%, Smyga 50%, Gömma Sig 65%.

VILDHUND
(Canis silvestris)

Vildhundar har inget enhetligt utseende, men de flesta liknar små schäfrar. De angriper sällan varelser som är större än dem själva. Vildhundar kan tämjas, och används av många intelligenta varelser som sällskaps-, vakt- och jaktdjur. En hund är oftast mycket lojal mot sin herre. Det förekommer alltid tama vildhundar hos vargmansstammar.

GEPARD

(Acinonyx iubatus)

Geparden skiljer sig mycket från de andra kattdjuren. Den har ungefär lika lång kropp som en leopard, men har betydligt längre ben. Dess päls är gulbrun med brunsvarta fläckar. Geparden lever på savanner där den jagar växtätare genom att springa ifatt dem. Den har förmågan att springa med en otroligt hög fart ca 400 meter. Därefter måste den vila i tio minuter. Till skillnad från de andra kattdjuren har geparden trubbiga klor som inte kan användas i strid. En annan viktig skillnad är att geparden är det enda kattdjur som kan tämjas. Gepardskinn kan inte användas till pälsverk.

Gepard
Hemvist: 4
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6+8	15	SB 0
STO	2T6+2	9	KP 9
FYS	2T6+2	9	
SMI	2T6+15	22	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttning: L18 (L80 under max 15 sekunder)
Färdigheter & Förmågor: Smyga 65%.

JAGUAR

(Panthera onca)

Jaguaren är ett kattdjur med 85 cm boghöjd, ca 165 cm lång kropp och ca 70 cm lång svans. Jaguaren har korthårig mjuk päls med vanligen rödgul bottenfärg och svarta fläckar och ringar. Svansen har svarta och vita tvärringar samt svart spets. Den är ett nattdjur som lever i skogars gränsområden mot vattendrag och sumpmarker. Jaguaren livnär sig på stora växtätare.

Jaguar
Hemvist: 3 & 7
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde	
STY	3T6+6	17	SB 0
STO	3T6	11	KP 11
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+15	22	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	60%	1T6
1 Bett	60%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 75%, Klättra 75%, Smyga 75%.

KATTDJUR

Lejon
Hemvist: 4
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Ensam eller flock bestående av 1 hane, 1T4 honor och 2T4 ungar.

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+15	26	SB	1T6
STO	3T6+6	17	KP	14
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	65%	1T6
1 Bett	65%	1T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 50%, Klättra 50%, Smyga 75%.

Leopard
Hemvist: 3 & 4
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+6	17	SB	0
STO	2T6+2	9	KP	10
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+15	22		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	65%	1T6
1 Bett	65%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 75%, Klättra 75%, Smyga 75%.

LEJON
(Panthera leo)

Lejonet är ett kattdjur med kraftigt byggd kropp och indragen buk. Ansiktet är brett. Dess svans slutar i en hårtofs. Boghöjden är ca 95 cm. Kroppen är ca 195 cm lång och svansen ca 80 cm. Den brungula hårfällen är kort och slät. Hanen har en svart eller röd man kring hals och frambröst. Lejonet är ett nattdjur och lever huvudsakligen av större växtätare.

LEOPARD
(Panthera pardus)

Leoparden är ett kattdjur med kort och slät hårfäll som har gulaktig eller vit bottenfärg och svarta fläckar, av vilka många har ljust centrum. Helsvarta individer kan också förekomma. Dessa kallas pantrar. Djurets boghöjd är ca 65 cm och dess längd 155 cm med en ca 75 cm lång svans. Det är utomordentligt snabbt och en mycket skicklig klättrare och jägare. Den jagar människornas boskap och anses därför vara ett svårt skadedjur. Det händer att leoparder angriper människor. Skinnet brukar vara högt värderat.

KATTDJUR

SABELTANDAD TIGER
(Smilodon californicus)

Den sabeltandade tigern är det största kattdjuret och det är utrustat med dolkliknande, starkt förlängda hörntänder i överkäken. Dess päls är mörkt gulgrå med svarta öron och en kort yvig svans med svart svanstipp. Den blir ett mycket varmt, men inte särskilt snyggt pälsverk. Smilodonpälsar är populära bland jägare och skogsfolk på grund av sin ovanliga slitstyrka. Många primitiva folkslag tillverkar vapen av smilodontänder, t.ex. spjutspetsar. En smilodon blir ca 230 cm lång och 110 cm hög.

Sabeltandad tiger
Hemvist: 4 & 5
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6+24	38	SB	2T6
STO	3T6+12	23	KP	19
FYS	3T6+3	14		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	80%	1T6
1 Bett	80%	1T10

Naturligt skydd: 3 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 75%, Klättra 50%, Smyga 75%.

TIGER
(Panthera tigris)

Tigern har en med kraftig långsträckt kropp. Den blir lite över 2 meter lång och har en mankhöjd på drygt 1 meter. Pälsen är på ovansidan rostgul med svarta tvärstrimmor och på undersidan vit. Tigern jagar vanligtvis vid solnedgången och bytet utgörs av stora däggdjur. Tigern är det kattdjur som oftast börjar jaga människor.

Tiger
Hemvist: 2, 3 & 4
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+18	29	SB	1T6
STO	3T6+6	17	KP	16
FYS	3T6+3	14		
SMI	2T6+9	16		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 75%, Klättra 75%, Smyga 75%.

KROKODILER

Krokodilen *(Crocodylus niloticus, m.fl.)* och alligatorn *(Alligator mississippiensis, m.fl.)* är reptiler med ödlelik bred kropp, platt huvud med långa käkar som saknar läppar och har kägelformade tänder. Huden på bål och stjärt är försedda med fyrkantiga sammanvuxna hornplåtar. De lever mest i sötvatten, men även vid havskuster och livnär sig av ryggradsdjur. Längden en krokodil uppnår är ca 6 meter, varav svansen utgör ungefär hälften. Alligatorn blir något kortare, ca 4,5 meter, och även där utgör svansen halva längden.

Alligator
Hemvist: 7 & 12
Vanlighet: Vanlig
Antal: 3T10

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+12	23	SB	1T6
STO	3T6+12	23	KP	17
FYS	3T6	11		
SMI	2T6	7		
INT	4	4		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
1 Svanssnärt	50%	1T4

Naturligt skydd: 4 poängs läderplåt
Förflyttning: L6/S10
Färdigheter & Förmågor: Inga.

Krokodil
Hemvist: 7 & 12
Vanlighet: Vanlig
Antal: 3T10

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6+24	38	SB	2T6
STO	4T6+24	38	KP	26
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6	7		
INT	4	4		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	70%	1T8
1 Svanssnärt	60%	1T4

Naturligt skydd: 6 poängs läderplåt
Förflyttning: L6/S10
Färdigheter & Förmågor: Inga.

PYTONORM

(Python reticulatus)

Pytonormar lever i tropiska djungler. De kan bli upp till nio meter långa. Det har spunnits en hel del sagor kring ormens påstådda förmåga att hypnotisera sina offer. En SL får själv välja om han ska ha med denna särskilda förmåga eller inte. En pytonorm angriper sina offer genom att slingra sig kring dem och kväva dem genom att hindra dem att andas. Dess normala byte är små däggdjur.

Pytonorm
Hemvist: 3
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+12	23	SB	1T6
STO	5T6	18	KP	15
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+8	15		
INT	4	4		
PSY	1T6+12	15		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Kram*	55%	1T8

**Om kramattacken träffar en gång är offret fullständigt insnärjt av ormen. Under förutsättning att offret inte överraskades av ormen, inte är hypnotiserat och att offret lyckades slå SMIx3 eller lägre med 1T100 så är offrets vapenarm fri. Ett insnärjt offer kan inte använda sin röst. Endast hel- och halvrustningar skyddar mot kramattacker, och då med halv absorptionsförmåga. Varje omgång någon är insnärjd av en pytonorm måste han slå FYSx5 eller lägre med 1T100 eller svimma av bristen på luft. Den svimning upphör om han blir befriad från ormen.*

Naturligt skydd: Skinn 1 poäng
Förflyttning: L8
Färdigheter & Förmågor: Smyga 80%, Gömma Sig 80%. En legendarisk pytonorm kan hypnotisera ett offer på följande sätt: När pytonormens blick möter offrets blick försöker pytonormen övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Om detta lyckas står offret helt stilla och passivt och låter sig snärjas av ormen utan att göra motstånd. Transen upphör när ormen börjar göra skada på sitt offer. Misslyckas försöket händer ingenting, och ormen kan inte göra ett nytt försök på samma offer förrän en timme senare. En pytonorm kan endast ha ett hypnotiserat offer åt gången.

NOSHÖRNING

(Rhinoceros unicornis, m.fl.)

Noshörning lever på tropiska savanner. Den är grå och är fullvuxen ca tre meter lång. Det förekommer raggiga varianter som lever i tempererade områden. Noshörningen förekommer ofta i små grupper. Den har ett humör som är svårt att förutsäga, och kan gå till plötsliga överraskande anfall. Noshörningar har mycket dålig syn, men ett gott luktsinne. En hona har fyra poäng lägre STO och STY än en hane. En unge har STO 1T20+4.

Noshörning
Hemvist: 4
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1T4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	34	SB	2T6
STO	4T6+20	34	KP	27
FYS	4T6+6	20		
SMI	2T6	7		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	60%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng
Förflyttning: L18
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka fara 60%.

NYTTODJUR

Nyttodjur förekommer ofta under äventyr, och är mycket viktiga. De bär rollpersonerna och deras utrustning, står till tjänst med mjölk, kött och hudar, och hjälper till i SLPs jordbruk. I krislägen kan rollpersonerna t.o.m. tvingas att jaga nyttodjuren. Nyttodjuren förekommer också i hjordar i vilt tillstånd (undantaget mula som är en rent mänsklig avelsart).

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY
Åsna 1 poängs skinn; L16, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+9	3T6+4	3T6	2T6+6	5	3T6
Mula 1 poängs skinn; L20, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+21	4T6+4	2T6+6	3T6	5	3T6
Ponny 1 poängs skinn; L26, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+18	3T6+6	3T6	3T6	5	3T6
Kamel, dromedar 1 poängs skinn; L20, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+18	4T6+15	3T6	3T6	5	3T6
L.Häst 1 poängs skinn; L30, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+15	4T6+9	3T6	2T6+6	5	3T6
M. Häst 1 poängs skinn; L26, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+18	4T6+12	3T6	2T6+6	5	3T6
S. Häst 1 poängs skinn; L24, 1 Bett, 2 Hovsparkar	3T6+21	4T6+15	3T6	3T6	5	3T6
Oxe 2 poängs skinn; L12, 1 Stångning	3T6+24	4T6+10	2T6+9	2T6	5	3T6
Ko 2 poängs skinn; L14, 1 Stångning	3T6+6	4T6+6	3T6	2T6+3	5	3T6
Tjur 2 poängs skinn; L20, 1 Stångning	3T6+21	4T6+12	2T6+6	2T6+3	5	3T6
Vattenbuffel 2 poängs skinn; L14, 1 Stångning	3T6+30	4T6+18	2T6+9	2T6+3	5	3T6
Får, Get 2 poängs ull; L12, Get 1 Stångning	2T4	1T3+2	2T6	3T6	5	3T6
Bagge, Bock 2 poängs skinn; L12, 1 Stångning	2T6	1T3+3	3T6	3T6	5	3T6

FLADDERMUSSVÄRM
(Åtskilliga arter)

Rollpersonerna kan bli angripna av en svärm fladdermöss, bestående av hundratals djur. En varelse blir normalt angripen av 2T6 stycken varje SR. Varje fladdermus anfaller var för sig, och SL slår 1T10 (inte 1T100) för varje fladdermus för att se om den lyckas "träffa" med sitt bett. Är detta slag är högre än offrets eventuella rustnings absorptionsförmåga så gör bettet 1 poäng i skada, plus att det ger en 10% risk att rollpersonen drabbas av en sjukdom eller infektion. Så snart en fladdermus "får in en träff" så "suger" den sig fast och gör 1 poäng i skada varje SR som den är kvar.

Om man hugger i luften mot flygande fladdermöss så dödar ett lyckat slag med svärd, yxa, klubba och liknande vapen 1 fladdermus. Det är omöjligt att använda spjut, dolkar och skjutvapen mot flygande fladdermöss. Om man istället för att attackera flygande fladdermöss, vill få bort "kvarsittande" så slår man 1T100 mot SMI × 5. Ett misslyckat slag tar bort 1, ett lyckat tar bort 2 stycken och ett perfekt tar bort 4 stycken. Dessa fladdermöss har dödats eller skadats så svårt att de inte längre deltager i striden. Varje SR man angriper fladdermussvärmen med en tänd fackla skräms 1T10 på flykten.

Fladdermussvärm
Hemvist: 8
Vanlighet: Vanlig
Antal: 1T100 × 10
Förflyttning: F20

RÅTTFLOCK
(Rattus rattus, R. norvegicus)

Råttor kommer ibland utsvultna i stora flockar och angriper vad helst som verkar ätbart. Stridssättet är exakt samma som för fladdermöss. En varelse angrips av 1T6 råttor per SR. Ligger varelsen ner angrips den av 2T6. Brinnande facklor skrämmer 1T10 stycken på flykten. Om man angriper råttorna, så dödar ett lyckat slag med alla vapen 2 stycken. Om man istället för att attackera kringspringande råttor vill få bort "kvarhängande" så gör man precis på samma sätt som anges för fladdermöss.

Råttflock
Hemvist: 1, 8 & 9
Vanlighet: Vanlig
Antal: 1T10 × 10
Förflyttning: L8

SMÅDJUR



SKORPION
(Åtskilliga arter)

Detta är ett svart djur som blir ca 10 cm långt och har en stjärt som sträcker sig upp över ryggen. Längst ut på stjärten sitter skorpionens gifttagg. Skorpioner av denna typ kan endast "anfalla" när de befinner sig på sitt offer.

Skorpion
Hemvist: 1, 5, 6, 8, 9 & 10
Vanlighet: Sällsynt
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	1	1	SB	0
STO	0	0	KP	1
FYS	1	1		
SMI	17	17		
INT	1	1		
PSY	1	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stick*	90%	Gift

**Om sticket lyckas, slå 1T10 och om denna siffra är högre än offrets eventuella rustnings absorption tar han effekterna av skorpionens gift. Annars händer inget. Giftet har 2T8 i styrka beroende på skorpionens art.*

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L2
Färdigheter & Förmågor: Inga.



SPINDEL
(Åtskilliga arter)

Detta är ett generellt namn för små svarta spindlar, 5–8 cm i diameter. De är av många olika arter. Spindlar angriper bara om de råkar hamna på en rollperson.

Spindel
Hemvist: 1, 8 & 9
Vanlighet: Sällsynt
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	1	1	SB	0
STO	0	0	KP	1
FYS	1	1		
SMI	17	17		
INT	1	1		
PSY	1	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett*	95%	Gift

**Om bettet lyckas, slå 1T10 och om denna siffra är högre än offrets eventuella rustnings absorption så tar han effekterna av spindelns gift. Annars händer inget. Giftet har 1T10 i styrka beroende på spindelns art.*

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L2
Färdigheter & Förmågor: Inga.

VALAR

Det är omdiskuterat hur intelligenta delfiner, späckhuggare och andra valar egentligen är. I Drakar & Demoner ger vi två alternativ. Varje SL kan fritt välja det som passar hans värld.

- INT 8. Valarna är som ovanligt klipska djur.
- INT 3T6. Valar är fullt intelligenta. De har välutvecklade egna språk, och någon form av samhälle.

VALAR

DELFIN
(*Delphinus delphis*)

Delfiner är lite mer än två meter långa valar, med blågrå översida och vitaktig undersida. De lever på fisk. Delfiner lever i stim där individerna samarbetar med varandra för gruppens bästa.

Delfin
Hemvist: 12 & 13
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 4T6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+11	18	SB	1T4
STO	2T6+15	22	KP	19
FYS	2T6+8	15		
SMI	2T6+3	10		
INT	8/3T6	8/11		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Ramning	55%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng
Förflyttning: S20
Färdigheter & Förmågor: Navigera 95%, Spåra 50%.

SPÄCKHUGGARE
(*Orcinus orca*)

Späckhuggare är stora valar som jagar delfiner, sälar och fisk. De är svarta på ovansidan och vita på undersidan. En späckhuggare är lynnig och kan plötsligt bli mycket aggressiv.

Späckhuggare
Hemvist: 13
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	6T6+30	51	SB	4T6
STO	6T6+40	61	KP	49
FYS	3T6+25	36		
SMI	2T6+3	10		
INT	8/3T6	8/11		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	85%	1T10

Naturligt skydd: 4 poäng skinn
Förflyttning: S20
Färdigheter & Förmågor: Navigera 95%, Spåra 60%.

Humanoider

I detta kapitel finns intelligenta, männi-skoliknande varelser. Det gemensamma för dem är att de besitter grundgenskapen Karisma. Några intelligenta varelser finns i kapitlet Legendariska varelser (t.ex. mantikora och drake) och alla odöda intelligenta varelser finns i sitt kapitel. De flesta varelser i detta kapitel kan användas av spelare som rollpersoner. De som är direkt olämpliga är jättar, cykloper, nymfer, onaquis, skogsrån och troll. Svårspelade rollpersoner är resar, karkioner och de resterande älvfolken. De bör användas mycket sparsamt och endast av erfarna spelare.

- Anka
- Halvlängdsman
- Karkion
- Kattman
- Kentaur
- Minotaur
- Onaqui
- Reptilman
- Cyklop
- Dvärg
- Jätte
- Orch
- Rese
- Svartalf
- Svartnisse
- Troll
- Vargman
- Alv
- Nymf
- Satyr
- Skogsrå
- Svanmö
- Älva
- Varulv

ANKA

(Anatanthropus nomadis)

Tänk dig en en mycket stor anka som har armar istället för vingar – så ser Drakar & Demoners anka ut. Ankorna



Anka

Hemvist: Överallt
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	1T4+2	5	KP	9
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+6	13		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+1	8		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Beror delvis på ras. De vanligaste är pirat eller köpman.

förekommer i flera olika raser med olika färger. De vanligaste är de svarta ankorna som är pirater, och de vita ankorna som är köpmän. En annan mer sällsynt ras är de bruna ankorna, som brukar vara krigare. Ankornas ursprung är oklart; de är inte släkt med några andra intelligenta varelser såvitt man vet. De har inget eget hemland utan är utspridda över hela världen.

Alla ankor har automatiskt Simma 100%. De kan använda alla sorters rustningar och vapen, men föredrar att slåss med lätta vapen och läderrustningar.

HALVLÄNGDSMAN

(Demianthropus robustus)

Halvlängdsmännen är ungefär en meter långa. De har stora håriga fötter, och behöver därför sällan använda skor. De är ett fredligt och sällskapligt folk som tycker om goda drycker och stora mängder vällagad mat, vilket gör dem tämligen knubbiga. Halvlängdsmän är uthålliga och modiga om de skulle ställas i en farofylld situation. Medelivslängden är ca 100 år.



Halvlängdsmän är skickliga på att bedöma personligheter, och kan därför avgöra en intelligent varelse som de möter har goda eller onda avsikter om SL dolt lyckas slå INT×5 eller lägre med 1T100. Ett fummelresultat innebär en grov felbedömning.

Halvlängdsman
Hemvist: 4
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	1T3+2	4	KP	9
FYS	2T6+6	13		
SMI	4T6	14		
INT	3T6	11		
PSY	2T6+6	13		
KAR	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Halvlängdsmän är vanligen köpmän eller tjuvar.

KARKION

(Carcion carcion)

Karkionerna är ett mycket underligt släkte, vars ursprung är okänt. Många tror att deras ursprungliga hemvist var på ett annat plan än vårt. En karkion har en människoliknande kropp täckt av en gyllene päls, ett panterhuvud och stora svarta fladdermusliknande vingar. De tycks ha en mycket lång livslängd, kanske 1000–1200 år, men de är inte odödliga som alverna. Karkioner har en vänlig och positiv inställning till alla andra intelligenta varelser, men om någon är fientlig mot en karkion har han skaffat en mycket farlig motståndare. Dock så hatar karkionerna alltid onaquis.

Karkionerna tycks ha en naturlig talang för magi, och de flesta behärskar besvärjelser upp till sin maximala memoreringsförmåga, och kan även ha tjocka formelböcker. De kan ställa upp som lärare för spelares rollpersoner, och föredrar då att få andra besvärjelser eller magiska föremål som betalning framför pengar.



Karkion

Hemvist: Var som helst
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6	11	SB	0
STO	2T4+3	8	KP	11
FYS	4T6	14		
SMI	4T6	14		
INT	3T6+6	17		
PSY	3T6+6	17		
KAR	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	25%	1T8
2 Nävar	25%	1T3

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L8/F30
Färdigheter & Förmågor: Karkionspråket 100%, i övrigt som Lärd Man eller Magiker (SLP-karkioner kan vara ovanligt skickliga och dugliga).

Karkioner visar lite intresse för materiella ägodelar. De flesta karkioner lever som eremiter ute i naturen men några få har slagit sig ner i civiliserade områden och studerar där andra intelligenta varelsers beteenden och vanor. Det har förekommit att karkioner har trätt i tjänst hos kungar och andra härskare för att få en chans att studera politik. Nyfikenhet är en viktig drivkraft för dessa varelser. Karkioner är inte lämpliga som rollpersoner för spelare, på grund av deras förkärlek för eremitliv. Karkioner talar sitt eget språk, men behärskar dessutom oftast flera människospråk.

KATTMAN

(Lynx sapiens)

En kattman är liten och smidig, ungefär 150 cm lång och 50 kg tung. Hans kropp är täckt av en varm grå päls, som har mängder av bruna fläckar. Ögonen är gröna med avlånga pupiller. Kattmän är vildmarksvarelser som klarar sig utmärkt i naturen. De är rovdjur och skickliga på att slåss. Kattmännen är till naturen individualister, och lever oftast ensamma eller i små familjegrupper. De samarbetar med andra endast när de själva vill. De har en känsla för naturens balans och harmoni, och betraktar alla som fördärvar naturen som fiender och bekämpar dem med all kraft.



Kattman

Hemvist: 2 & 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1 eller familjegrupp (2 vuxna och 1T4 ungar).

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+4	11	SB	0
STO	2T3+4	8	KP	10
FYS	2T6+5	12		
SMI	2T6+9	16		
INT	2T6+6	13		
PSY	3T6	11		
KAR	3T6	11		

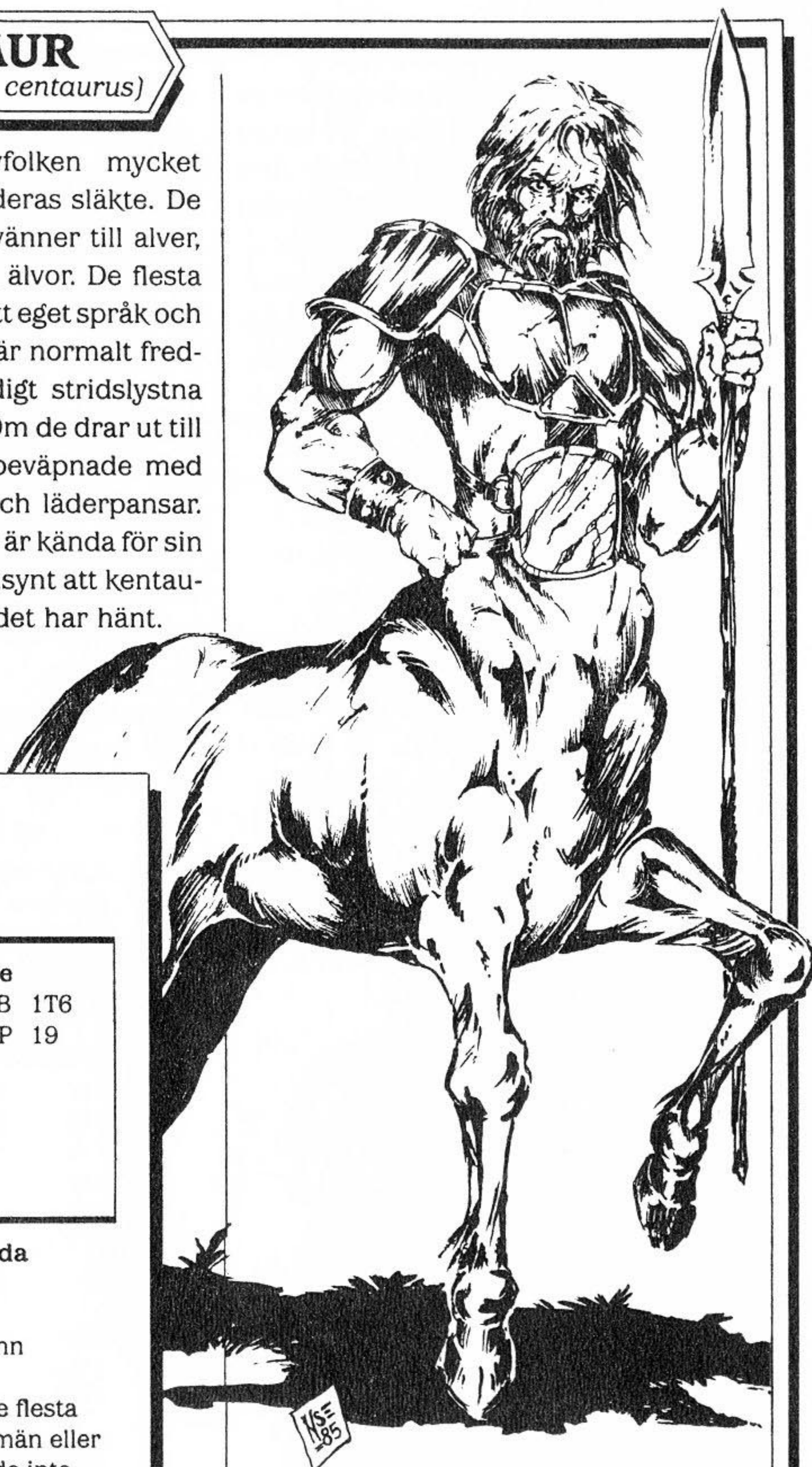
Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	25%	1T8
2 Klor	25%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Kattmän är normalt jägare, men ibland också stråtrövare eller tjuvar.

KENTAUR

(Hominicaballus centaurus)

Kentaurerna står älvfolken mycket nära men tillhör inte deras släkte. De lever dock som goda vänner till alver, nymfer, svanmöer och älvor. De flesta kentaurer talar både sitt eget språk och älvspråket. Kentaurer är normalt fredliga, men kan bli väldigt stridslystna om deras hem hotas. Om de drar ut till strid brukar de vara beväpnade med pilbåge, spjut, sköld och läderpansar. Många äldre kentaurer är kända för sin stora vishet. Det är sällsynt att kentaurer blir magiker, men det har hänt.



Kentaur
Hemvist: 2
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+6	17	SB	1T6
STO	4T6+12	26	KP	19
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Hovar	20%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L24
Färdigheter & Förmågor: De flesta kentaurer fungerar som Visa män eller Jägare. Av naturliga skäl kan de inte lära sig Rida eller Klättra. Men de blir experter på Hoppa när de tar den som en normal färdighet.

MINOTAUR

(Homo minotaurus mutans)

Minotaurernas släkte skapades en gång i forntiden av en mäktig magiker, som ville ha en tjänarras. Men detta dåd lyckades han inte med. Minotaurerna visade sig vara oregerliga och impulsiva, vägrade underordna sig. Magikern fördrevs av sina skapelser och de spred sig sedan över världen.

Minotaurer ser ut som människor med tjurhuvuden och svans, med kropparna täckta av rödbrunt hår. Minotaurerna räknas som allätare. De har ett temperamentsfullt sinnelag, och deras liv styrs mer av känslor än av förnuft. Minotaurer blir ofta goda kämpar, men är alldeles för odisciplinerade för att bli bra soldater. De har ingen särskild hemvist, utan är spridda över världen. Minotaurerna har en primitiv kultur, och påverkas starkt av omgivningen. Av detta skäl saknar de ett eget språk. De brukar tala det eller språk som dominerar i deras uppväxtområde.

På grund av den natur minotaurernas skapare har skänkt dem kan de inte bli magiker. De har också problem att aktivera magiska föremål. När en minotaur försöker använda ett magiskt föremål, som inte uppenbarligen är ett vapen, har han först en 50% chans att överhuvud taget inse vad den ska göra med föremålet. Lyckas det slaget kan han använda det magiska föremålet utan problem i framtiden. Endast ett slag är tillåtet per föremål.

Minotaur
Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	1T10
STO	3T6+12	23	KP	18
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+6	13		
INT	2T6+3	10		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+2	9		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	40%	1T6 (halv SB)
2 Nävar	50%	1T3
1 Stångning	30%	1T6

Naturligt skydd: 3 poäng skinn
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Minotaurer är oftast Stråtrövare eller Jägare, men kan även vara Tjuvar eller Pirater.

ONAQUI

(Onaqui anthropophagum)

Detta är en skrämmande varelse som bor i tropiska djungler. Den är 2,5 meter lång och har en människoliknande kropp, kloförsedda händer och fötter, fladdermusvingar och fladdermushuvud. En onaqui är intelligent och ondskefull. Den behärskar ofta några besvärjelser. Vanliga vapen förorsakar endast halv skada på varelsen. Magiska vapen och vapen tillverkade av jade



förorsakar full skada. När en onaqui har dött upplöses dess kropp i ett stinkande rökmoln.

Varifrån dessa varelser kommer och vad de gör i vår värld är obekant. De är mycket sällsynta och uppträder normalt ensamma, ibland med ett litet följe av zombier och skelett som de har skapat själva. En onaquis favoritföda är människohjärtan.

En onaqui är stor och manövrerar därför illa när den flyger. Den rör sig mycket tyst, men dess hjärta slår med ett starkt bultande. Om en person lyckas med Lyssna, så hör han onaquins hjärtslag om den är inom 15 meter även om onaquin har lyckats med sin Smyga-färdighet. Onaquin har samma typ av förmåga att orientera sig i mörker som fladermöss. En onaqui kan därför agera obehindrat i mörker när han använder denna förmåga. Den kan inte samtidigt lägga besvärjelser.

Onaqui
Hemvist: 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6+6	20	SB	1T6
STO	2T6+15	22	KP	17
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+6	13		
INT	2T6+6	13		
PSY	2T6+6	13		
KAR	1	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	35%	1T8
2 Klor	35%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L12/F18
Förmågor och Färdigheter: 1T4 besvärjelser valda av SL (expertkunskap), Fällor 50%, Gömma sig 50%, Lyssna 75%, Smyga 85%, Spåra 75%, Upptäcka fara 80%.

VARULV
(Oklassificerad)

Varulv kommer från tyskans "wer"=man och "wulf"=varg, och betecknar en person som ändrar skepnad till vargform och då blir aggressiv och äter människokött. Varulvar är vanligtvis människor som drabbats av en sorts förbannelse som ger dem förmågan att ändra skepnad till en varg med otroliga krafter. Under fullmåne (inträffar 3 nätter per månad) förvandlas de till fruktansvärda bestar vid månens uppgång och kan inte återgå till mänsklig form förrän månen går ner. Det sägs att vissa även kan bestämma själva vid vilka andra tidpunkter som förvandling kan ske. Förvandlingen tar 2 SR.

Varulvar tar endast halv skada (avrundat nedåt) från vanliga eller naturliga vapen. Denna halvering genomförs efter att vapnet har trängt igenom varulvens skinn. Samma gäller icke-magisk eld. Silvervapen eller magiska va-

pen har normal effekt. Varulvar behöver luft för att överleva, så vanliga sätt att döda dem är genom dränkning eller strypning. Om en varulv dödas när den är i vargform återgår den till människoform.

En rollperson drabbas av varulvssjukdomen lykantropi om han blir biten och erhåller minst 1 poängs skada av en varulv i vargform. Rollpersonen kommer då att varje natt med fullmåne förvandlas till en varulv. SL sköter även spelares rollpersoner när de befinner sig i varulvsskepnad. Att bota lykantropi är mycket svårt och kräver stark magi. Ytterst få personer som insjuknar blir någonsin friska igen. Det går däremot att avvärja själva omvandlingen till varulv genom att äta minst 10 gram stormhatt några timmar innan fullmånen skulle tvinga en till vargskepnad.

När en människa får vargskepnad så minskas hans normala intelligens och den mänskliga delen av själen förträngs till förmån för bestialiska drifter. En varulv tillbringar sina nätter med att leta efter ett offer att äta. När en varulv återfår sin mänskliga skepnad känner han sig alltid svag och vill bara sova under 2T4+4 timmar. När han sedan vaknar upp brukar han komma ihåg vad han gjorde i varulvsform och får svår ångest för detta.

Det är mycket svårt att se att en människa har blivit varulv. Ett osäkert tecken är att varulvar har kraftig hårväxt, t.ex. på händerna och i ansiktet. Men många människor har sådan hårväxt utan att ha smittats av lykantropi. Personer som har drabbats av lykantropi undviker att röra vid silver.

Även andra raser än människor kan drabbas av lykantropi, men det är mer sällsynt. Älvfolk är helt immuna. Halvlängdsmän och dvärgar får ett räddningsslag på 4×FYS, och svartfolk får ett räddningsslag på 3×FYS.



En mänsklig varulv

Hemvist: Nära människobosättningar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	×3	33	SB	1T6
STO	×1	11	KP	20
FYS	×1.5	17		
SMI	×1.5	17		
INT	×0.5	6		
PSY	×1	11		
KAR	×0.2	2		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T8

Naturligt skydd: 3 poängs skinn
Förflyttning: Som en varg.
Färdigheter & Förmågor: På grund av varulvens fruktansvärda aggressivitet och stridslust beräknas KP som medelvärdet av STY, STO och FYS. Varulven behåller alla de färdigheter han besitter i mänsklig skepnad när han byter form. De färdigheter som har INT som grundegenskap halveras (avrunda neråt).

REPTILMAN

(Osteolaemus sapiens)

Reptilmännen är människoliknande varelser med krokodilliknande huvud, grova klohänder och en kraftig svans. Deras kropp är täckt med ett tjockt grönt fjällpansar. De har ett eget språk, vars ord byggs upp av väsningar och smackningar. Reptilmän är primitiva och krigiska. Den är illa omtyckta av alla andra intelligenta varelser och blir nästan aldrig väl behandlade av dem. Som vapen använder reptilmännen vanligen spjut, slungor och klubbor.



Reptilman

Hemvist: 6, 7 & 12
Vanlighet: Sällsynt
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	4T6+3	17	SB 0
STO	4T6	14	KP 14
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T4	5	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	30%	1T6
1 Svanssnärt	20%	1T4
1 Bett	30%	1T8

Naturligt skydd: 3 poängs fjällpansar
Förflyttning: L10/S10
Färdigheter & Förmågor: Simma 100%, Jägarträning (dock ej Rida.)

VARGMAN

(Canis sapiens)

Vargmännen är en sällsynt ras som liknar människor, men som har varghuvuden och grå päls som täcker hela kroppen. De är primitiva jägare, som lever i flockar. Deras sinnelag är mycket gruppinriktat och de samarbetar väl under en ledare. Små grupper av vargmän har slagit sig ner i civiliserade områden, där de ofta livnär sig som spejare i militära förband. Vargmännen har sitt eget språk. Några få talar även människospråk, men med en mycket stark brytning.



Vargman
Hemvist: 2, 4 & 5
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2T6+6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6	14	SB	0
STO	3T6	11	KP	13
FYS	3T6+3	14		
SMI	2T6+9	16		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+2	9		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	25%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 1 poäng
Förflyttning: 10
Färdigheter & Förmågor: Vanligen jägarträning.

STENFOLK

Stenfolk sägs ha skapats i urtiden av jordens makter. De är olika varandra på många sätt, men har några väsentliga saker gemensamt. Stenfolken är på ett mystiskt sätt förbundna med marken. När de direkt eller indirekt saknar kontakt med marken (t.ex. om de flyger eller seglar) blir de försvagade och yra (STY och SMI halveras). En annan sak de har gemensamt är livslängden: 250–300 år. Stenfolken är också robusta, vilket visas genom deras höga FYS.

CYKLOP

(Lithanthropus cyclops)

Detta är en nära släkting till jättarna, och ser ut ut som en jättelik människa med endast ett öga i pannan. Avsaknaden av djupseende ger cyklopen en mycket låg SMI. Cykloper bor i bergsgrottor och livnär sig på att föda upp getter och får. De ogillar andra intelligenta varelser, inklusive andra cykloper, och föredrar att få vara ifred. De tycker att människo- och alvkött är delikat.



Cyklop
Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6+6	20	SB	1T6
STO	2T6+30	37	KP	27
FYS	2T6+10	17		
SMI	2T4	5		
INT	2T6	7		
PSY	2T6+3	9		
KAR	1T4	3		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L14
Färdigheter & Förmågor: Stor träklubba 35%, Klättra 45%, Finna Dolda Ting 10%.

DVÄRG

(Lithanthropus plutonis)

Dvärgarna är ett hårdfört släkte. De är ganska korta, men kraftigt byggda. De har djupt sittande ögon med mörkersyn, och ett kraftigt långt helskägg. Även dvärgkvinnor har skägg. Dvärgar är motståndskraftiga mot sjukdomar, uthålliga och tappra. De är ett stolt folk som som aldrig glömmer en väntjänst eller en oförrätt. Deras stolthet kan driva dem till snar vrede, och till handlingar som en mindre stolt omvärld anser vara oförnuftiga.

Dvärgar är giriga och älskar guld och ädla stenar. Som hantverkare och smeder är de mycket skickliga och saker de tillverkar brukar värderas högre än motsvarande saker tillverkade av andra släkten. Dvärgarna är det enda släkte som vet hur man till fullo utnyttjar den ypperliga metallen mithril. Dvärgarna bosätter sig i grott- och gruvsystem, helst vid rika malmådror.

Dvärgar är för det mesta välutrustade. Deras krigare brukar bära tunga rustningar, yxor och armborst.



Dvärg

Hemvist: Vanligen 5 och 9

Vanlighet: Ovanlig

Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	4T6	14	SB 0
STO	2T4+2	7	KP 10
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	3T6	11	
PSY	2T6+6	13	
KAR	3T6	11	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L8

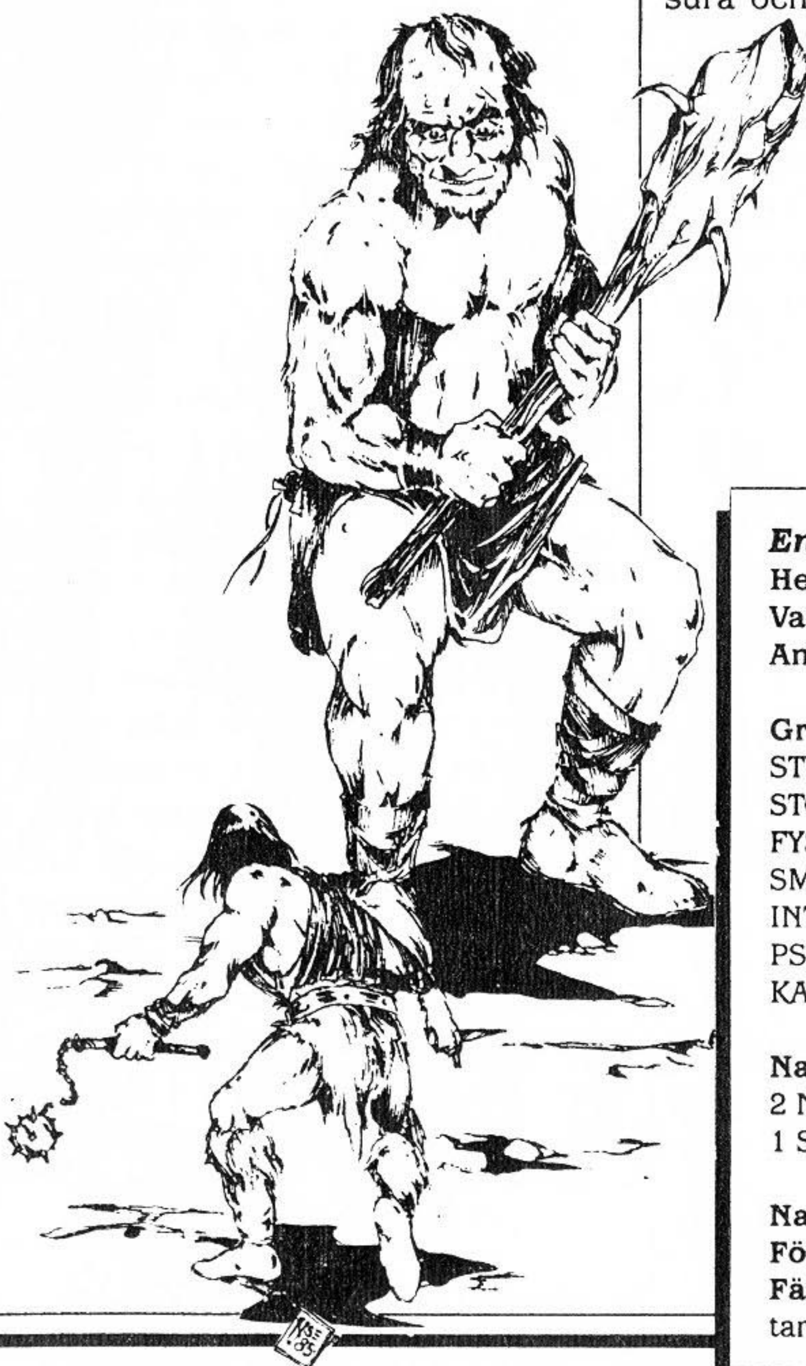
Färdigheter & Förmågor: Dvärgar är vanligen köpmän eller krigare.

JÄTTE

(Lithanthropus gigans)

Jättar ser helt enkelt ut som jättelika människor. De bor på avlägsna isolerade ställen där de kan få vara ifred och bedriva jordbruk. Jättar är enkla och fredliga, och är normalt alltid vänliga mot folk som beter sig väl gentemot dem. Jättarna har en ganska enkel kultur. De kan tillverka enkla saker själva, t.ex. plogar, men köper mer avancerad utrustning från mer välutvecklade raser, t.ex. dvärgarna. Eftersom jättarna är så starka behöver de inte använda avancerade vapen i strid. Deras favoritvapen är en väldig träklubba.

De få som dyker upp i människoområden är nästan alltid sådana som har fördrivits från sina byar för att de är för bråkiga. Detta förklarar varför de är sura och grymma.



En sex meter hög jätte

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+50	61	SB	4T6
STO	3T6+50	61	KP	42
FYS	1T6+18	22		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+3	10		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+2	9		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	70%	1T3
1 Spark	70%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L14
Färdigheter & Förmågor: Utstötta jättar fungerar oftast som stråtrövare.

SVARTFOLK

Begreppet svartfolk har skapats av människor, och har ingenting med deras utseende att göra. Det anspelar i stället på deras motvilja mot dagsljus, och deras förkärlek till nattens mörker.

Svartfolken är grova och barbariska, men inte nödvändigtvis ondskefulla. De har i alla tider levt i avsides belägna vildmarksområden där de har livnärt sig jakt och primitivt jordbruk. Svartfolken är krigiska till sin läggning, och när en stark ledare har lyckats ena flera stammar är det vanligt att han leder dem på plundringståg mot mer civiliserade trakter.

Svartfolken har ett gemensamt språk, svartiskan. Det är uppsplittrat på många olika dialekter, och om två svartvarelser från olika stammar möts har de ofta svårt att förstå varandra. Svartiskan har inget eget skriftspråk. På vissa ställen har de anpassat mänskliga alfabeten till sitt språk, men de flesta svartstammar använder inte skriftspråk.

Svartfolken ägnar sig ytterst sällan åt magi, vilket SL bör ta hänsyn till.

Med undantag för trollen har svartfolken en kortare naturlig livslängd än människan. De blir vuxna på 10–15 år, och börjar bli gamla vid 35–40 års ålder. När de väl börjar åldras går det snabbt utför med dem. Troll är mer seglivade, förmodligen beroende på deras regenerationsförmåga, och lever ofta i hundratals år.

ORCH

(Styganthropus ioanni)

Orch

Hemvist: 2 & 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6	14	SB	0
STO	3T6	11	KP	11
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+3	10		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6	7		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Orcher är vanligtvis krigare eller stråtrövare, men kan även vara tjuvar och pirater.

Orcher är ungefär lika stora som människor men kraftigare byggda. Deras utseende är beskrivet i grundreglerna. Orchklanerna lever oftast i skogar eller bergsområden. På många ställen har de besegrat dvärgstammar och tagit över deras boningar. Onda varelser har ofta orchstyrkor i sin sold, eftersom de är hänsynslösa krigare. Orcher är alldeles för hetsiga och stridslystna för att bli bra soldater. De är sällan officerare utan brukar i organiserade truppstyrkor stå under mänskligt befäl. Orcher tycker illa om dagsljus och föredrar nattens mörker. Orcher och dvärgar hatar varandra och har utkämpat många brutala krig mot varandra.



RESE

(Styganthropus magnus)

Resar är ett mellanting mellan jättar och stora orcher. De är ökända för stor styrka och grymt beteende. Vanligen bor de i grottor och ruiner i vildmarken. Resar brukar ofta leva ensamma, men bor ibland tillsammans med grupper av svartalfer och orcher. I sådana grupper brukar resarna vara framstående kämpar, men sällan ledare. De är lätta att lura med intelligenta ordlekar, bländande magi och andra trick. Resar brukar använda klubbor i strid. Resar klarar sig bra i dagsljus, men föredrar som de flesta andra svartfolk nattens mörker. De har mörkersyn.



Rese
Hemvist: 2, 3, 5 & 9
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

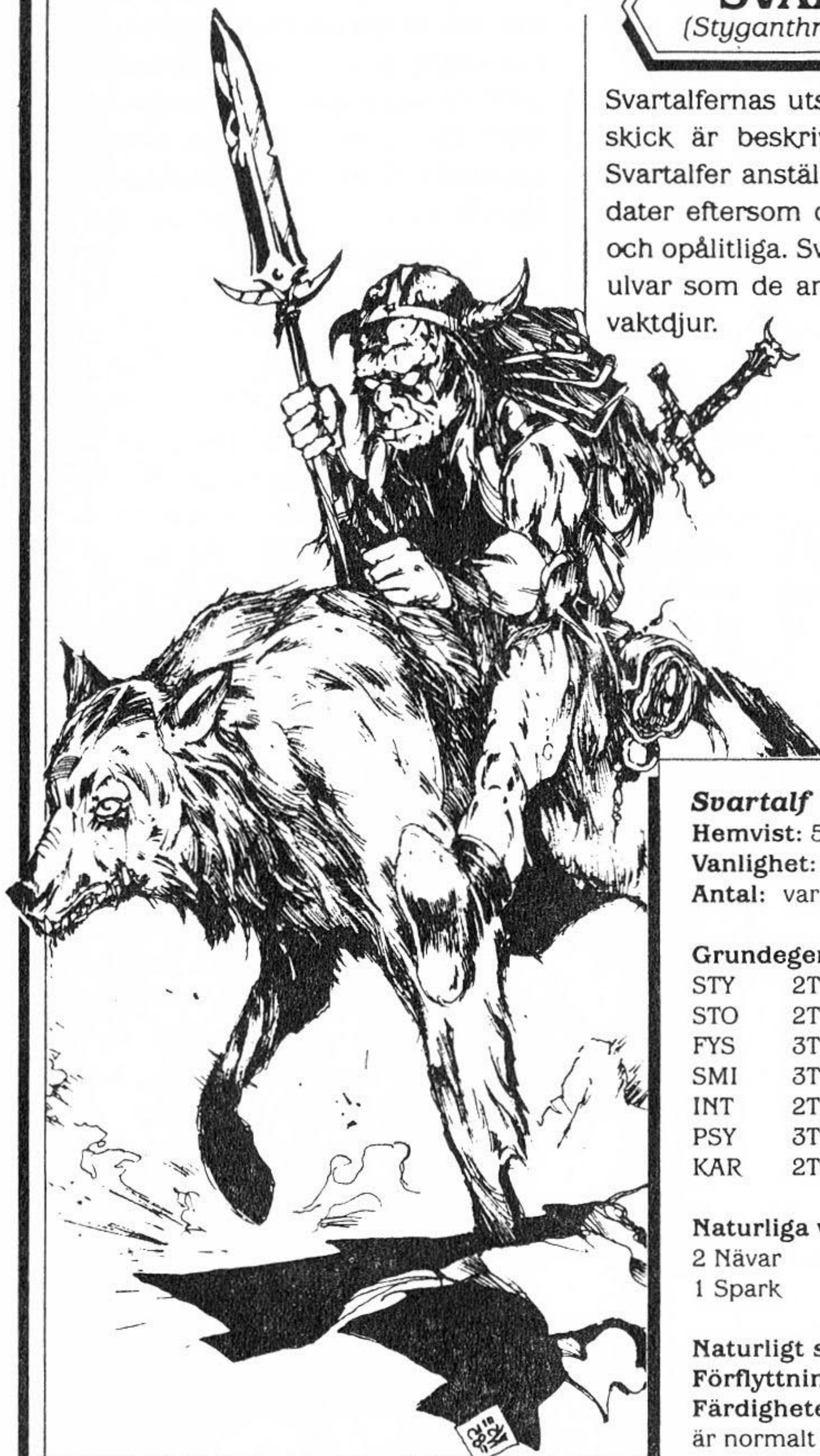
Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	1T10
STO	3T6+12	23	KP	18
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+3	10		
INT	2T6	7		
PSY	3T6	11		
KAR	2T4	5		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	45%	1T3
1 Spark	45%	1T6

Naturligt skydd: 1 poängs hud
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Stor Träklubba 40%, Spåra 45%, Lyssna 65%, Gömma sig 40%, Upptäcka fara 25%.

SVARTALF
(Styganthropus vulgaris)

Svartalfernas utseende och samhällsskick är beskrivna i grundreglerna. Svartalfer anställs sällan som legosoldater eftersom de är kända som lata och opålitliga. Svartalferna tämjer ofta ulvar som de använder som rid- och vaktdjur.



Svartalf
Hemvist: 5
Vanlighet: Vanlig
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+2	9	SB	0
STO	2T4+2	7	KP	10
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+2	9		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6	7		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Svartalfer är normalt stråtrövare, men kan även vara krigare och tjuvar.

SVARTNISSE

(Styganthropus brevis)

Dessa tillhör det minsta av svartfolken. De lever ibland i egna stammar, men återfinns ofta tillsammans med vanliga svartalfer, vanligtvis som deras livegna eller slavar. De bär väldigt sällan goda rustningar och som vapen brukar de använda kortsvärd, dolkar eller kastspjut. De har en mycket klen kroppsbyggnad och ofta förvridna långsmala huvuden.



Svartnisse

Hemvist: 5
Vanlighet: Sällsynt
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T4	5	SB	0
STO	1T2+1	3	KP	5
FYS	2T6	7		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+1	8		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6	7		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	15%	1
1 Spark	15%	1T2

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Stråtrövarträning (kan inte VÄRDESÄTTA)

TROLL

(Styganthropus rex)

Det finns flera olika trollraser. Här kommer den vanligaste att behandlas. Följande regler gäller gemensamt för de flesta trollraser:

- Troll har en fruktansvärd uppsyn och sprider skräck om sig. Alla inom 15 meter från ett troll måste slå INTx5 eller lägre med 1T100. Misslyckas man ska man slå på SKRÄCK-TABELLEN (se spöken i regelboken).
- Troll avger en fruktansvärd stank som ingen i närheten kan missa. Så snart djur känner av denna lukt brukar de bli oroliga och kan ibland (25% chans) drabbas av panik. Om en rollperson skulle befinna sig inom tre meter från ett troll måste han omedelbart slå lika med eller lägre än FYSx5 med 1T100. Ett misslyckande innebär att rollpersonen drabbas av andningssvårigheter på grund av den otroligt starka stanken. Om han drabbas av andningssvårigheter så varar de i 2T6 SR och effekten blir att alla SMI- och STY-baserade färdigheter sjunker med tjugofem (–25) tills han återhämtat sig. Står sedan personen kvar nära trollet måste han slå igen för att se om han klarar stanken. Klarar man tärningsslaget händer ingenting. Svartfolk klarar alltid stanken.
- Vanliga vapen skadar visserligen troll, men de kan regenerera (läka) sådan skada med 3 poäng/SR. Endast magi, magiska vapen och vanlig eld ger skada som de inte kan regenerera.
- De flesta troll är rädda för eld, eftersom det är en av de få sakerna som kan tillfoga dem skada. Troll måste slå INT×4 eller lägre med 1T100 för att våga gå inom tre meter från en eldkälla.
- Troll blir omedelbart förstenade om solens strålar faller på dem. Av denna anledning avskyr de att överhuvud taget vistas utomhus under dagen, oavsett vädret. För att gå ut under dagtid krävs det att omständigheterna är synnerligen tvingade för trollet. Dessutom måste det slå INT×3 eller lägre med 1T100. Alla SMI-baserade färdigheter minskas med 15 för ett troll som är utomhus

Troll
Hemvist: 3, 5, 8 & 9
Vanlighet: Sällsynt
Antal: varierar

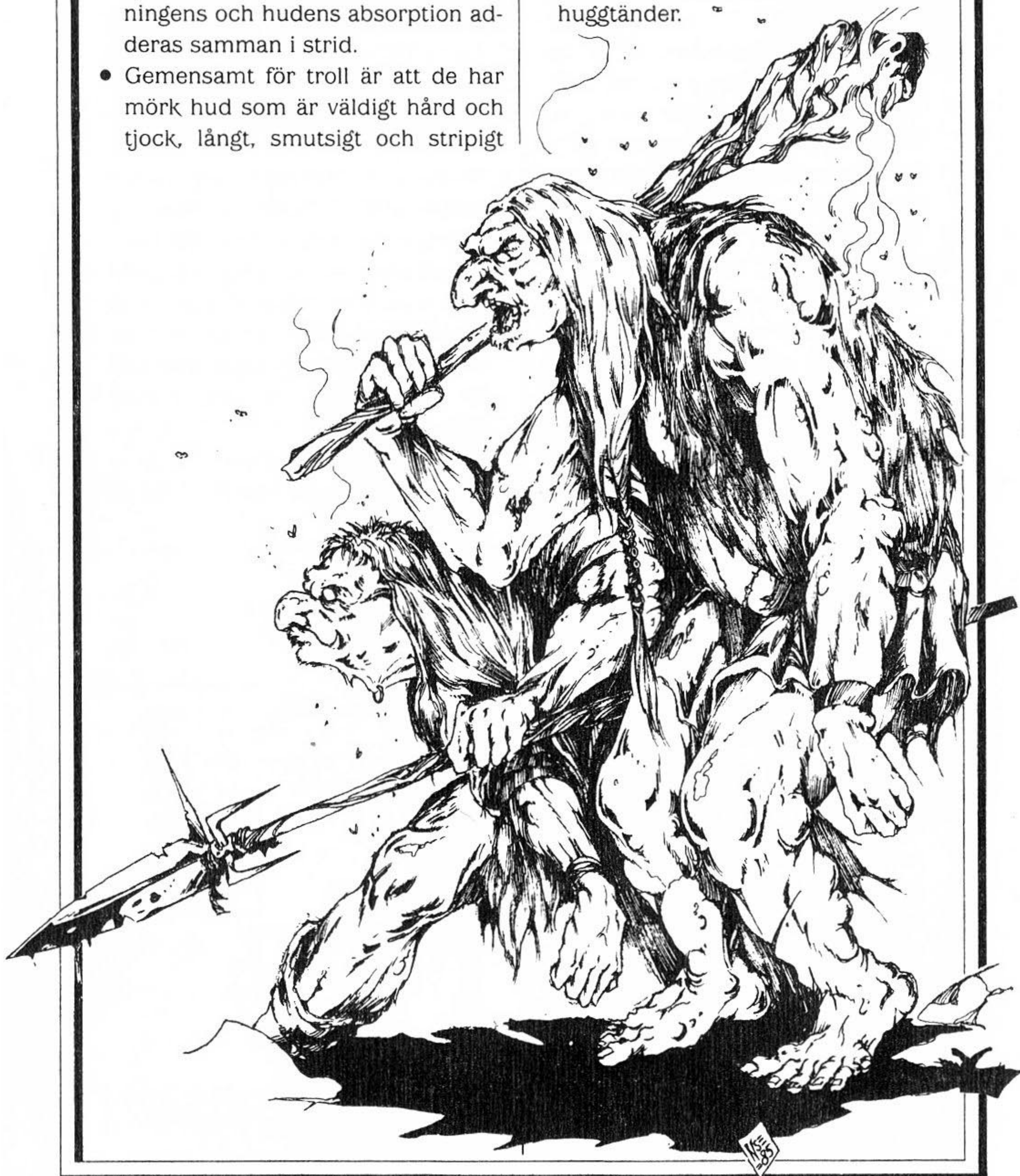
Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	25	SB	1T6
STO	2T20+4	25	KP	19
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+3	10		
INT	2T6+3	10		
PSY	3T6	11		
KAR	1T4	3		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klohänder	35%	1T6
1 Bett	25%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 4 poängs hud
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Smyga 35%, Finna dolda ting 45%, Upptäcka fara 25%, Hoppa 30%.

under dagen.

- Alla troll har mörkersyn.
- Troll kan använda rustningar. Rustningens och hudens absorption adderas samman i strid.
- Gemensamt för troll är att de har mörk hud som är väldigt hård och tjock, långt, smutsigt och stripigt hår. Ögonen lyser med ett gult sken i mörker. De har kloliknande händer som är farliga vapen och kraftiga huggtänder.



ÄLVFOLK

De olika älvfolken är till det yttre mycket olika men besitter vissa särskilda egenskaper som visar att de är besläktade med varandra. Den viktigaste är avsaknaden av ålderdom. När en varelse från ett älvfolk når vuxen ålder slutar han eller hon åldras. Han eller hon tycks sedan kunna leva hur länge som helst, eftersom han eller hon är immun mot alla sjukdomar, och endast kan dö av våldsamma orsaker. Älvfolken saknar också vissa andra mänskliga svagheter, t.ex. behöver de inte sova mer än ett par timmar varje natt. Älvfolken pupiller är inte runda som på en människa utan linsformade som på en katt. Det finns mycket stora psykologiska skillnader mellan älvfolken och de övriga av världens intelligenta raser, förorsakade av älvfolkens extremt långa liv. Älvfolken har en mycket likgiltig syn på materiella ting, eftersom de slits ut eller förstörs så fort mätt med älviska mått. De har nästan aldrig bråttom, eftersom de är vana vid att ha stora tidsrymder till sitt förfogande. De tillbringar gärna mycket tid med att meditera över sköna ting och upplevelser.

En annan sak som älvfolken har gemensamt är språket. De talar alla älviska, ett melodiskt och vokalrikt språk. Tack vare sin skönhet och sin rikedom på vackra språkbilder har detta språk blivit uppskattat även av människorna, och många mänskliga diktare och poeter har lärt sig älviska. Älvfolk lever i ett harmoniskt förhållande till naturen. Människornas och dvärgarnas attityd att naturen är något som ska utnyttjas är helt främmande för dem. Älvfolken behandlar naturen mycket hänsynsfullt och brukar dess rikedomar på ett varsamt sätt.

Älvfolken har ofta olika magiska förmågor, och deras mentalitet är sådan att studier i magi passar dem. Det är därför inte ovanligt att finna t.ex. en skogsalv som istället för jägarträning har studerat hos en trollkarl och uppnått stor skicklighet i magi.

ALV

(Palaeanthropus nobilis)

Det finns många sorters alver i världen. De vanligaste och mest kända är skogsalverna *(P. nobilis sylvanus)* lever djupt inne i löv- och barrskogar. Andra kända alvsläkten är silveralverna *(P. nobilis argentus)* som lever ett nomadiskt liv bland himmelens moln, grottalverna *(P. nobilis troglodytes)* som lever bland jättelika svampar i underjordiska grottor och gråalverna *(P. nobilis nauta)*, vars skepp färdas vida över världshaven.

Alverna liknar människor, men skiljer sig från dem på vissa tydliga sätt. Deras öron är spetsiga. Alvmän saknar helt skäggväxt. Alver är kortare och spensligare än människor, men detta kompenseras av högre smidighet och intelligens.

Alverna lever ett enkelt liv helt i harmoni med naturen. De anser sig vara skapade av Moder Jord och satta att värna och vårda alla de livsformer hon har frambringat. Närhelst alverna utnyttjar naturen, genom jakt, jordbruk eller på annat sätt, gör de det med om-

sorg och försiktighet. Alvernas teknologi är begränsad, men i gengäld utvecklad till högsta mästerskap inom sådana områden som jordbruk, träarbete och bågtillverkning. Alverna ogillar teknologiska kulturer som exploaterar naturen för vinstens skull. Detta ställer dem i konflikt med många välutvecklade kulturer, särskilt sjöfarare (som behöver mycket timmer till skepp) och industriella (som behöver ved till sina smedjor). Av dessa skäl tycker alver mycket illa om dvärgar. Men alvernas värsta fiender är svartfolken, vars barbariska och krigiska kulturer har bragt stor förödelse till platser alvstammar har älskat högt.

Alverna lever oftast i stammar eller klaner under ledning av en stam- eller klanäldste. Med mänskliga mått är alvsamhällena mycket harmoniska och fria. Det finns få lagar, och alverna samarbetar frivilligt och utan vinningslystnad för samhällets bästa.

SKOGSALV

En skogsalv har blont hår med en lätt grön ton, och gröna ögon. Skogsalver bygger sina permanenta boningar i kronorna på höga träd. Deras magiker har förmågan att få trädet att växa fram grenar med önskat utseende, vilket innebär att de inte behöver ta till några yttre byggmaterial. Det bästa trädslaget för detta är silverlinden. Dessa alvbostäder anses alltid vara kamouflerade för icke-älvfolk. De går endast att upptäcka från marken med ett framgångsrikt användande av Finna Dolda Ting. Skogsalverna samarbetar ofta med urträden.

SILVERALV

De bevingade silveralverna lever ett luftburet liv. Deras hem är Caranor, en slags ö som svävar flera kilometer upp i luften, och drivs omkring av världens vindar. Dess ovansida är täckt av öppen kuperad terräng. Där sägs det finnas allehanda legendariska varelser, t.ex. pegaser, men få icke-alver har varit där, och ingen vet därför säkert besked. Silveralver har även den märkliga förmågan att få ovansidan av moln att bli så hårda att man kan vistas där inom en radie av 30 meter från alven. Förmågan är automatisk och kräver inga tärningsslag. Detta utnyttjar silveralvernas stammar för att ströva vida omkring över världen. Silveralverna föder upp hjordar av pegaser. En silveralv har silverblont hår och ljusblå ögon.

GROTTALV

Grottalverna lever i stora grottsystem under markytan, där de odlar svamp. De har brunt hår och bruna ögon, jättestora öron och en blek hy. Eftersom de till största delen lever sitt liv i mörker har de utveckla ett system att "se" med ljud, på samma sätt som fladdermöss. De avger ljud som är så högfrekventa att de inte uppfattas av andra varelser än fladdermöss. Med hjälp av ljudens eko kan sedan grottalven agera helt obehindrad i mörker. Med dess hjälp kan han t.o.m. "se" osynliga varelser. När en grottalv använder detta sinne kan han inte tala, lyssna på vad andra


SILVERALV
GROTTALV
SKOGSALV
GRÅALV

säger till honom eller använda någon form av magi. Sinnets räckvidd är endast 15 meter. Detta gör att grottalver sällan använder projektilvapen, eftersom deras långa räckvidd oftast inte kan utnyttjas. Istället brukar de föredra kastvapen. Grottalverna kommer ofta i konflikt med dvärgar, eftersom de är intresserade av samma områden, men till helt olika syften.

Alv

Hemvist: Skogsalver 2 & 3, Grottalver 8, Gråalver 12 & 13, Silveralver särskilt
Vanlighet: Skogsalver ovanliga, övriga sällsynta
Antal: varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6+3	10	SB 0
STO	2T6+2	9	KP 10
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+3	14	
INT	4T6	14	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6+2	13	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10 (F30)
Färdigheter & Förmågor: Skogsalver, silveralver och grottalverna är oftast tränade som jägare. Gråalverna är oftast tränade som pirater. Alvernas favoritvapen är spjut och bågar. De använder inte klubbor.

GRÅALV

Gråalverna har grått hår och grå ögon. De är djärva och skickliga sjöfarare. Alla gråalver har automatiskt Simma 100%. De beter sig inte som pirater, men har likadana bakgrundsfärdigheter. Gråalverna har sina boningar på stora segelskepp, och lämnar dem sällan. De bygger sina skepp på samma sätt som skogsalverna bygger sina bostäder. Deras skepp är gjorda av havslind, som kan leva i saltvatten, och vars lövverk fungerar som ett segel. Många växtarter som producerar nyttiga frukter och andra ting lever i symbios bland havslindens grenar. Gråalver samarbetar med intelligenta delfiner. Det händer ofta att en delfinstam slår sig samman med en gråalvsstam och följer deras skepp över havet.

NYMF
(Palaeanthropus nymphos)

Nymfer ser ut som unga vackra människokvinnor. De finns på många ställen, men visar sig sällan för andra varelser. Nymferna är av tre slag: oreader (bergsnymfer) som håller till i berg och grottor, dryader (skogsnymfer) som lever i skogar och gläntor samt najader (källnymfer) som lever vid floder och vattenkällor. En oread har sin boning i en grotta. Dryaderna brukar bo i ihåliga träd. Najaderna bygger sig kojor under vattnet. En nymf lämnar inte frivilligt det område där hon har sitt hem och om det förstörs dör hon av sorg. Detsamma händer om nymfen tvingas lämna sin hemtrakt. Nymfer älskar

skönhet och kan bli förälskade i vackra människor och alver.

Nymfer slåss inte särskilt väl, utan förlitar sig istället på sin skönhet och magi. I den trakt där deras hem ligger har de förmågan att dölja sig fullständigt för förbipasserande. Nymfer ogillar att andra intelligenta varelser tränger in på deras områden, och undviker dem om det inte råkar vara så att det rör en attraktiv man. Honom kan de istället försöka charma med sin skönhet. Alla nymfer har en naturlig förmåga att läka sårade genom mystiska sånger och handpåläggning, (läker 1T6 KP per person och dag). Nymfer är mycket duktiga på att sjunga och väva. Källnymfer kan andas sötvatten, och de kan ge denna förmåga till den de tycker om.



Nymf

Hemvist: Dryader 2 & 3, Oreader 5, Najader 7

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1T6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	2T6+3	10	KP	12
FYS	2T6+6	13		
SMI	3T6	11		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+15	22		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter & Förmågor: Botanik 75%, Gömma Sig 100%, Sjunga och Spela 100%. Nymfer kan rikta en charmattack per SR mot intelligenta människoliknande varelser av manskön. Om nymfens KAR övervinner mannens INT på motståndstabellen blir mannen omedelbart mycket vänligt inställd till nymfen, och kan absolut inte tänka sig att skada henne på något sätt. Om hon begär hans hjälp ställer han upp så gott han kan. Mannen blir dock inte slav under nymfens vilja utan behåller kontrollen över sig själv. Charmattacken har en räckvidd på 10 meter.

SATYR

(Palaeanthropus faunus)

Satyrer är varelser som har en människas kropp, armar och huvud men bakbenen och svansen av en get. De har små horn i pannan och går upprätt som en människa på bakbenen. Satyrer föredrar att hålla till i skogar. De är skickliga på att framställa utomordentliga viner som de älskar att dricka. Satyrer har bra lukt- och smaksinne. De avger en stark myskdoft som alla kvinnor finner tilltalande. Satyrer tycker om att ägna sig åt musik och dans. Deras favoritinstrumentet är panpipor utskurna från vassrör. Om en satyr framgångsrikt använder sin färdighet Sjunga & Spela höjs hans KAR med 1T6 under 2T6 minuter. Favoritvapnet är kastspjut.

Satyr
Hemvist: 2 & 3
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1T6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6	11	SB	0
STO	2T6+3	10	KP	11
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+6	13		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6+1	8		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	5%	1T6
2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 1 poängs hud
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Sjunga & Spela 50%. Jägarträning. När en satyr har med kvinnor att göra anses han KAR vara 6 poäng högre än normalt.



SKOGSRÅ

(Oklassificerad)

Man är inte helt säker på att skogsråna tillhör älvfolken, därför att deras natur är så ondskefull. De kan möjligen vara avlägsna och förfallna släktingar till nymferna. Ett skogsrå ser ut som en mycket vacker och attraktiv kvinna. Hon är vanligen mycket lättklädd på ett avslöjande sätt. När man ser skogs-

råets baksida inser man dock genast att hon inte är en människa; den är nämligen täckt av bark. I övrigt vet man mycket lite om dessa mystiska skogsinnevånare.

Skogsrået försöker locka manliga skogsvandrare på villovägar så att de går vilse och dör av umbäranden. Skogsrået har förmågan att suga upp den livsenergi som strömmar ur en svältande och törstande människa och på så sätt upprätthålla sin egen existens. Ett skogsrå kan göra en charmattack mot en man som ser henne på samma sätt som en nymf, men är begränsad till en attack per minut. Den man som blir offer för hennes framgångsrika attack börjar omedelbart springa mot henne, oavsett var hon befinner sig. Alver och svartfolk är immuna mot hennes charmattack. Man skydda sig fullständigt mot den med hjälp av besvärjelsen BESKYDDARE.

Ett skogsrå går aldrig i närstrid, och det finns ingen varelse som har förmågan att hinna ikapp henne inne i en skog. Man kan endast skada henne med avståndsvapen och magi. Ett skogsrås döda kropp löses upp i ett rökmoln och försvinner spårlöst.



Skogsrå

Hemvist: 2 & 3 i tempererade klimatzoner
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+1	8	SB	0
STO	1T6+6	10	KP	10
FYS	2T6+3	10		
SMI	3T6+6	17		
INT	2T6+6	13		
PSY	2T6+6	13		
KAR	2T6+7	14		

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: Ett skogsrå rör sig alltid 5 snabbare än hennes snabbaste förföljare.
Färdigheter & Förmågor: Gömma sig 100%. Charmattack.

SVANMÖ

(Palaeanthropus cygniforma)

Detta är en mycket sällsynt ras bland älvfolken, förmodligen släkt med nymferna. Svanmöer ser ut som unga fagra kvinnor. De lever vid vattensamlingar i vildmarken, ofta i sällskap med källnymfer. Där bygger de kojor som bostäder.

Svanmöns unika egenskap är att hon kan växla form till en vit svan närhelst hon önskar. I svanform behåller flickan alla sina grundegenskaper, färdigheter och förmågor. Hon kan fortfarande tala. Formförändringen tar en SR. Flickans kläder och utrustning tar inte del av förändringen. Därför bär hon sällan rustningar eller andra klumpiga plagg. Om en svanmö bär en rustning är den aldrig tyngre än läder. Hon slåss oftast med slunga och kort spjut.

Svanmöer är enstöringar till sin natur, men kan ibland bli fäst vid en man (antingen människa eller alv). Alver och människor blir fäder till svanmöernas döttrar. Alla svanmöer lider av cellskräck och avskyr därför att vara inomhus. Det är med största motvilja de går in i en grotta eller något liknande underjordiskt utrymme.



Svanmö

Hemvist: 7
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T4+3	8	SB	0
STO	2T4+3	8	KP	11
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+10	17		
INT	2T6+6	13		
PSY	4T6	14		
KAR	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Spark i mänsklig form	20%	1T4
2 Nävar i mänsklig form	20%	1T2
2 Vingslag i svanform	20%	1T3

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10/F40
Färdigheter & Förmågor: Simma 100%, Jägarträning (dock ej Rida), Alla svanar inom 100 meter från en svanmö står under hennes kontroll genom telepati.

ÄLVA

(Palaeanthropus ludens)

Älvor är ett småväxt folkslag med genomskinliga vingar, spetsiga öron och mandelformade ögon. De lever oftast i idylliska delar av skogar. Älvor är normalt synliga, men kan bli osynliga närhelst de vill. De kan läsa andra intelligenta varelsers tankar. De är mycket för rackartyg och gillar att spela spratt med de personer som är dumma nog att passera igenom deras skogar. Deras favoritvapen är svärd som i storlek motsvarar en dolk och gör 1T3+1 och bågar som gör 1T4+1 i skada. Älvorna skjuter magiska pilar. Pilarna finns i tre olika varianter:

1. Om denna pil träffar och går igenom eventuell rustning så kan den ge söva offret. Bestäm pilens magiska styrka genom att slå 2T6+5, och korsa den mot offrets PSY på motståndstabellen. Lyckas detta slag så sövs offret ned i 3T6 timmar, annars händer inget.

2. Om denna pil tar sig igenom eventuell rustning, och slaget på motståndstabellen lyckas enligt ovanstående procedur, så drabbas offret av minnesförlust som gäller 1T6 dagar bakåt i tiden.

3. Denna pil gör bara vanlig skada utan några extra magiska effekter.



Eftersom älvor kan göra vad de vill medan de är osynliga är det svårt att få tag på dem. Chansen att lyckas träffa dem med ett vapen minskas med sjuttiofem (−75) när de är osynliga.

Älva
Hemvist: 2 & 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1T20

Grundegenskap		Typvärde		
STY	1T4+1	4	SB	0
STO	1T2	2	KP	3
FYS	1T4	3		
SMI	2T6+6	13		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	15%	1
1 Spark	15%	1T2

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L6/F10
Färdigheter & Förmågor: Båge 45%, Dolk 45%, Botanik 85%, Sjunga och Spela 65%, Stjäla föremål 85% Älvor har som naturlig förmåga att kunna läsa andra intelligenta varelsers tankar och att kunna bli fullständigt osynliga närhelst de vill. De behärskar besvärjelsen AVBILD till 95%.

Legendariska varelser

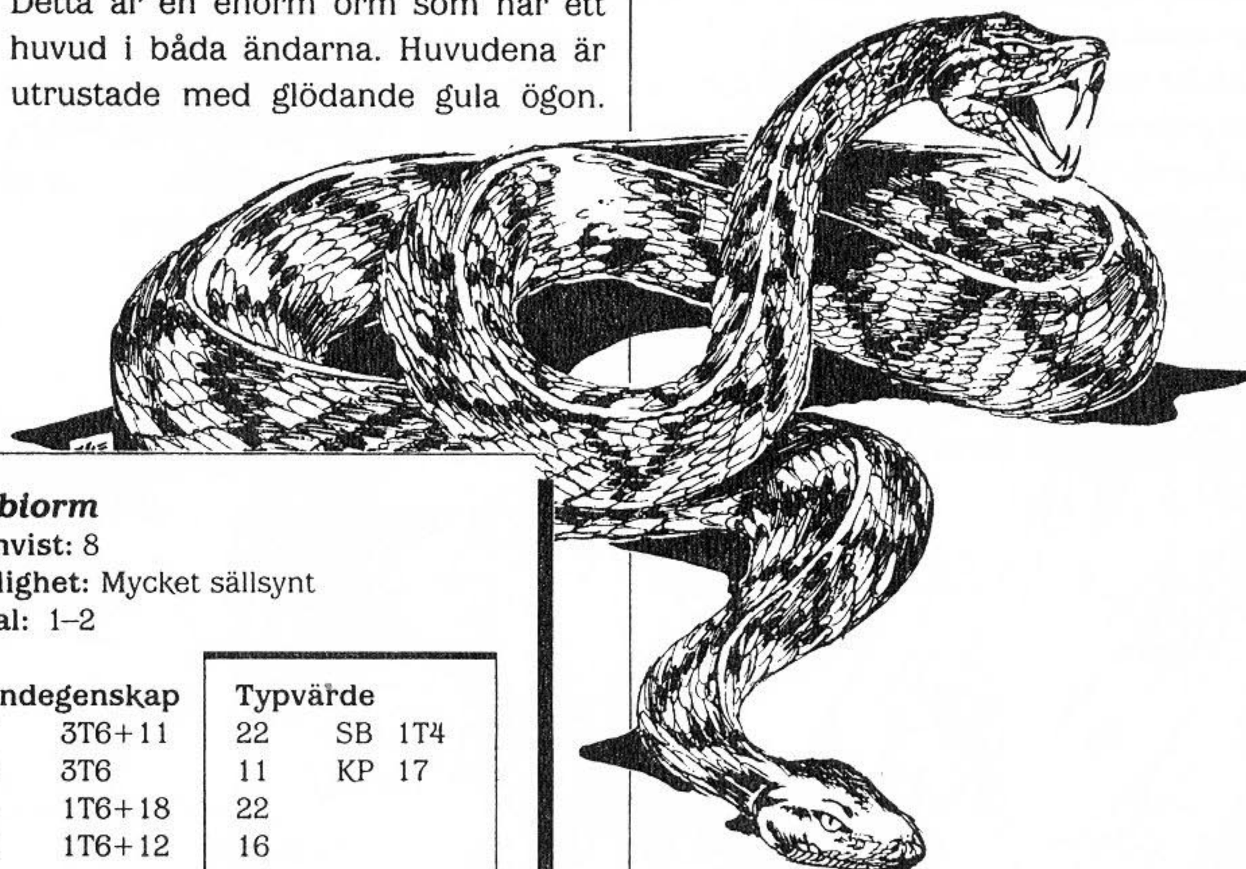
- Ambiorm
- Basilisk
- Drake
- Drakorm
- Enhörning
- Flygödla
- Gorgon
- Grip
- Harpya
- Hippogriff
- Hydra
- Insektoid
- Jätteamöba
- Kimera
- Mantikora
- Pegas
- Rock
- Sfinx
- Syrödla
- Tunnelmask
- Urträd

AMBIORM

(Pseudoserpens dicapitum)

Detta är en enorm orm som har ett huvud i båda ändarna. Huvudena är utrustade med glödande gula ögon.

Ambiormen är bjärt grön med en röd zick-zackmönstring längs ryggen. Om en ambiorm huggs i två delar, så växer det fram två nya huvuden i de lediga ändarna efter ungefär en veckas tid. All skada som inte åstadkoms av eld eller syra kan den regenerera med 2 poäng per SR. Varje bett som penetrerar eventuell rustning innehåller ett gift med styrka 10. Ambiormen har två hjärnor, men bara ett psyke.



Ambiorm
Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+11	22	SB	1T4
STO	3T6	11	KP	17
FYS	1T6+18	22		
SMI	1T6+12	16		
INT	4	4		
PSY	1T6+15	19		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Bett*	60%	1T4 (halv SB) + gift(styrka 10)

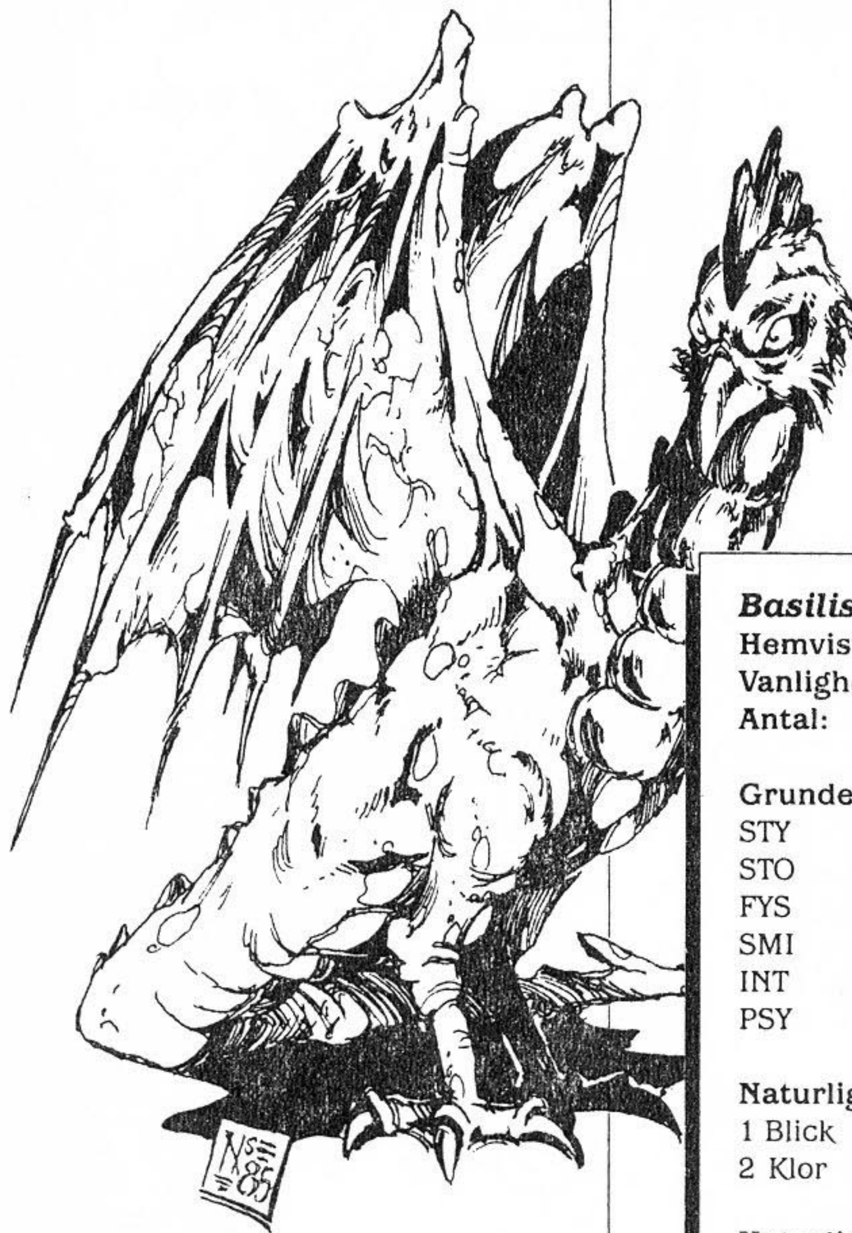
**Ett bett från var huvud.*

Naturligt skydd: 3 poängs skinn
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Finna dolda ting 50%.

BASILISK

(Viperigallo necatrix)

Basilisken är en liten gråfärgad ödla med tupphuvud och tuppfötter. Den har ett par svarta fladdermusvingar. Ögonen är stora och vita. Basilisken kan förstena sina motståndare med sin blick. Varje SR kan den angripa en varelse med sin blick genom att försöka övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Lyckas försöket har offret omedelbart blivit till sten, misslyckas försöket händer ingenting. Basiliskens blick tränger igenom magiska försvar som om den vore en besvärjelse med effektgrad 1. Blicken är snabbare än något vapen och basilisken angriper därför alltid först under en SR. En basilisk flyger sakta och inte särskilt bra.



Basilisk
Hemvist: 1, 2, 3, 5, 6, 8 & 9
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

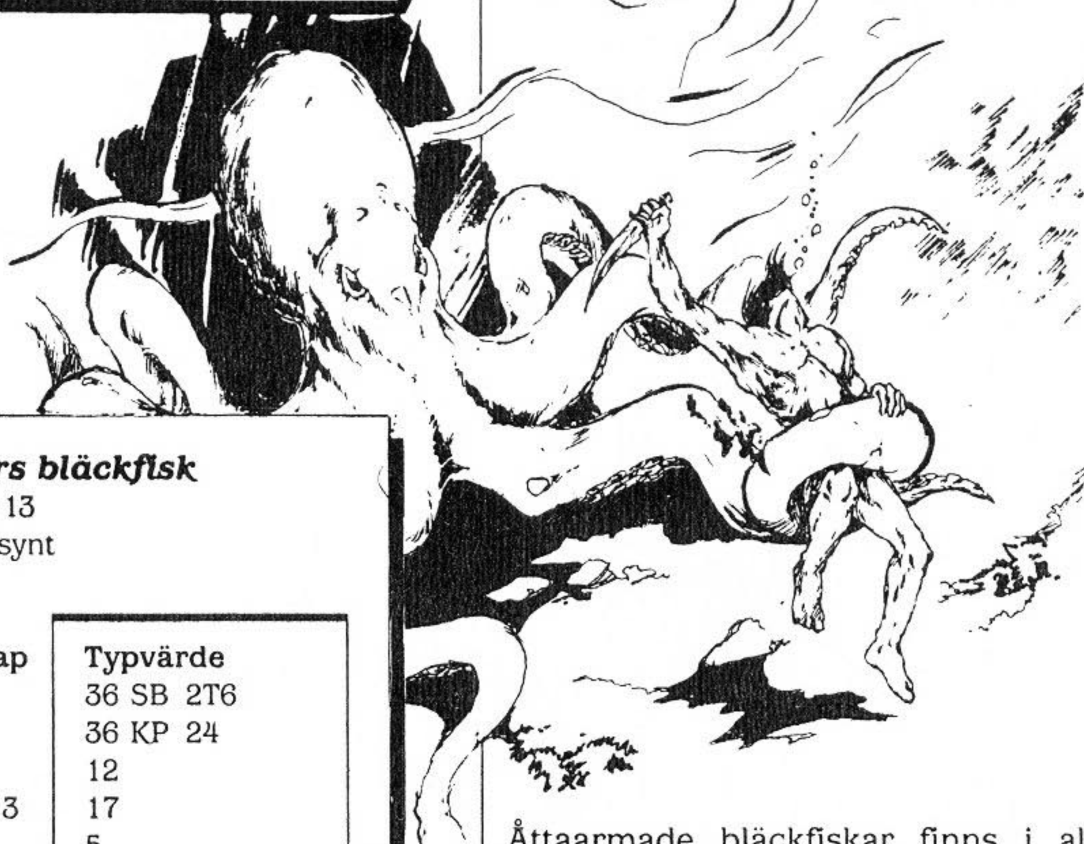
Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	2T4+1	6	KP	9
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+6	13		
INT	5	5		
PSY	1T6+12	16		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Blick	spec	Förstening
2 Klor	45%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L4/F8
Färdigheter & Förmågor: Gömma sig 30%, Smyga 45%.

BLÄCKFISK

(Octopus gigans)



En sex meters bläckfisk
Hemvist: 12 & 13
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde
STY	36	36 SB 2T6
STO	36	36 KP 24
FYS	12	12
SMI	1T6+13	17
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett*	70%	1T6 (halv SB)
8 Tentakler	80%	1T4

**Bläckfisken kan anfalla upp till åtta offer samtidigt med sina tentakler. Om en attack lyckas och bläckfisken sedan övervinner offrets STY med sin STY på motståndstabellen har den dragit offret mot sin näbb. Nästa SR kan det offret anfallas samtidigt med både tentakler och bett. Bläckfisken kan endast anfalla ett offer per SR med sin näbb. Den kan göra alltså nio attacker under en SR.*

Naturligt skydd: Skinn 1 poäng
Förflyttning: S12
Färdigheter & Förmågor: Gömma Sig 60%: En bläckfisk kan avsöndra ett bläckmoln som ger fullständigt mörker inom en viss volym (1 kubikmeter/STO-poäng). Bläckfisken kan utsöndra ett bläckmoln per dygn.

Åttaarmade bläckfiskar finns i alla upptänkliga storlekar. Endast de riktiga stora kan utgöra någon fara för rollpersoner. I sagovärlden har man sett bläckfiskar med en diameter på upp till 20 meter. Man beräknar bläckfiskar STY, STO och FYS på ett helt annat sätt än för andra varelser. För varje halvmeters diameter (från tentakelspets till tentakelspets) får bläckfisken 3 STY, 3 STO och 1 FYS. Bläckfiskar har ofta násten i undervattensgrottor.


DRAKAR
(Draco horribilis)

Drakar är de mest fruktansvärda varelser man kan möta i Drakar & Demoners världar. De är gigantiska och får till och med jättar att verka små. De är ödleliknande med stora vingar, vassa klor och tänder, och en kraftig svans vars snärt har en otrolig kraft. Deras ögon är rubinröda och blixtrar hotfullt när de blir arga. Kroppen är täckt av bronsfärgade fjäll. Drakars syn är skar**pare än hökens. Deras hörsel uppfångar ljudet av fienders andhämtning och deras luktsinne** kan identifiera varje varelse med ras och ålder. Drakar har mörkersyn vilket gör att de kan se levande varelser i mörker, och de har en osviklig känsla som pekar ut den ungefärliga riktningen till varelser som hyser ont uppsåt mot dem. Känslan är tillräckligt exakt för att draken ska kunna avfyra en eldkvast med normal träffsäkerhet.

Drakars fjällpansar är nästintill ogenomträngligt på översidan av kroppen. På undersidan är de vanligtvis lite mjukare. Men drakar älskar att vila ovanpå sina skatter. Mynt och ädelstenar fastnar och bildar en god förstärkning till det naturliga pansaret. Det finns dock alltid en 50% chans att skattpansaret inte är heltäckande utan att det lämnar någon eller några kritiska punkter bara.

En drake är ett skräckinjagande väsen. Alla intelligenta varelser som möter en drake (ej drakunge) måste slå en gång på skräcktabellen. Alla ointelligenta varelser flyr i vild panik. Ser någon in i drakens ögon måste han omedelbart slå INT×5 eller lägre med 1T100 eller stå helt paralyserad tills draken släpper ögonkontakten.

När man möter en drake i hans håla så är det 5% chans att en kvinnlig drake också är med tillsammans med: (slå 1T6) 1–2= 1T4 drakungar och 3–6= 1T8 drakägg. När en rollperson går in i en drakhåla så kan SL antingen själv avgöra vad draken gör eller slå 1T20 på nedanstående tabell:

1T20	**Drakens aktivitet**
1–10	Sover! Kontrollera varje SR därefter om draken hör något och vaknar.
11–13	Låtsas sova! Draken är vaken och låtsas bara sova. Den väntar på det rätta tillfället att överraska.
14–16	Vaken! Draken är vaken och hör när någon kommer närmare. Så snart någon kommer in i stora grottan tilltalar draken dem.
17–19	Borta! När någon kommer in i stora grottan visar det sig att draken verkar vara borta. Slå var femte minut för att se om draken dyker upp. Det gör den om man slår en etta på 1T6.
20	Borta! Som ovan, men 1T4 drakungar finns där. Nu dyker draken upp om man slår en etta eller tvåa.

Drakar är berömda för sin intelligens och för sin förkärlek för gåtor, ordlekar och liknande som utmanar deras intelligens. De gillar smicker och lismande fraser, men de blir nästan aldrig lurade

av de tomma orden. Om man blir tilltalad av en drake är det hur som helst bättre att ge ett lismande svar än att hålla tyst eller, än värre, svara med en förolämpning. Drakars humör är häftigt, och de ger snabbt igen för en förolämpning.

Drakar är elaka, grymma och giriga. De älskar att samla på sig värdefulla föremål och andra skatter. Drakar ödelägger gärna hela härader eftersom de gillar att terrorisera folk och fä. Ofta begär de tributer mot att de lämnar ett område ifred, för att sedan svika sina löften och bränna och plundra i alla fall. Gamla drakar har på detta sätt samlat ihop enorma skatter. Med stigande ålder börjar drakar tröttna på att härja och tillbringar istället alltmer tid med att ligga på sina skatthögar och drömma om njutningar.

Drakar håller oftast till i stora stengrottor. Där finns ofta ett antal ingångar som är så stora att draken kan ta sig fram genom dem. Ur dessa ingångar kommer det ånga och rök. Området kring en drakhåla brukar vara livlöst och förbränt. Själva drakhålan stinker fruktansvärt av svavel. Dess stengolv blivit svårt anfrätt av drakens syraliknande avsöndringar. Drakhålans huvudgrotta är alltid så stor att draken kan sträcka ut sig och spänna ut sina vingar. I huvudgrottan ligger drakens skattbädd, och om draken är inne ligger han på den och latar sig.

Drakblod är svart och mycket frätande. Det ger 1T10 i skada. Varje gång ett vapen tränger igenom en drakes fjällpansar och gör skada på draken minskas vapnets brytvärde med 1T10 poäng. Magiska vapen skadas dock inte av drakblod. Samtidigt som vapnet skadas finns det en chans att blod stänker på den som håller i vapnet och förorsakar skadan. Han ska slå SMI×5 eller lägre med 1T100 för att klara sig. Rustningar och sköldar skyddar mot sådan skada, men en ickemagisk rustning eller sköld får sin absorptionsförmåga minskad med ett efter varje sådan träff. Drakarnas frätande utsöndringar gör att endast guld, silver, platina, mithril, ädelstenar och magiska föremål bevaras i deras skattbäddar. Allt annat fräts snabbt sönder.

En drake ger sig aldrig. I sin håla slåss han till döden. Utanför hålan flyr han om han upptäcker att han håller på att bli besegrad.

Om draken har en sårbar punkt i sitt skattpansar så kan man träffa den genom att stå så att man når drakens undersida och sedan slå 50 lägre än vad man behöver för att träffa normalt. När draken har blivit träffad en gång på sin sårbara punkt blir han genast mer försiktig med att visa undersidan. Träffchansen blir istället 75 lägre än normalt.

På grund av sin storlek manövrerar drakar ganska illa i luftstrid.

För att kunna bestämma en drakes grundegenskaper och dess övriga viktiga egenskaper måste man först veta hur gammal och erfaren draken är. Detta är något som SL avgör så att det passar in i hans spelkampanj och äventyr enligt följande riktlinjer:

Drakens livsfas	Ungefärlig ålder	STO
Drakunge	10 år	15
Ung	500 år	40
Mogen	3000 år	60
Medelålders	5000 år	100
Gammal	7000 år	140
Urgammal	10000 år	200

FJÄLLPANSAR

Drakens Ålder	Över-delen	Under-delen	Chans till skattpansar
Drakunge	2	1	0%
Ung	4	2	0%
Mogen	7	3	20%
Medelålders	10	5	50%
Gammal	12	6	70%
Urgammal	15	7	95%

Om draken har skattpansar så ökas underdelens absorptionsförmåga med 4.

ELDKVAST

Eldkvasten är drakens mest kända vapen. Den bildar en kon som har sin spets i drakens gap. Konens längd är FYS meter och dess diameter vid basen FYS/2 meter. Eldkvasten förorsakar FYS poäng skada. Man ska inte addera drakens SB till denna skada. Elden antänder allt brännbart inom konen. Endast rustningar och sköldar som är förtrollade av stark magi eller som är konstruerade av drakskinn skyddar mot eldkvasten.

En drake kan högst ha lika många laddningar till sin eldkvast som dess FYS-värde. Kroppen kan producera en laddning per dygn.

Drakens eldkvast består av vätgas som bildas i dess matsmältning när de starka magsyrorna reagerar med olika ämnen. Vätet lagras sedan i ett särskilt organ. När draken använder sin eldkvast antänds vätgasen katalytiskt av den platina som finns i drakens tandemalj.

På grund av sin särskilda natur är drakar immuna mot eld. Ingen form av eld kan skada en drake.

DRAKSPRÅKET

Drakarnas språk är mycket komplicerat och svårt att uttala för människor. Ytterst få andra intelligenta varelser har någonsin haft en chans att lära sig språket. Det är dock populärt bland magiker eftersom det innehåller många kraftfulla ord som är lämpliga för besvärjelser. Chansen att få en drake som lärare är mycket liten. Endast en mycket stor tribut skulle kunna övertala en drake om att tillbringa tid med en elev. Däremot kan det hända att spelarnas rollpersoner möter någon annan intelligent varelse som behärskar språket tillräckligt väl, och som är intresserad av att vara lärare. Det tar dubbelt så lång tid som normalt för att lära sig drakspråk. Det finns inget särskilt skriftspråk för drakspråket, utan var och en brukar använda det alfabete han känner bäst till med de modifikationer drakspråket kräver.

Drakunge

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	15	SB	0
STO	Se tabell	15	KP	13
FYS	2T6+3	10		
SMI	3T6+6	17		
INT	2T6	7		
PSY	2T6+1	8		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	40%	1T6
1 Svanssnärt	30%	1T4
1 Bett	40%	1T8

Förflyttning: L14/F60
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 30%, Drakspråk 95%.
OBS: Drakungar har ännu inte fått förmågan att spruta eld.

Ung drake

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	40	SB	2T6
STO	Se tabell	40	KP	27
FYS	2T6+6	13		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+6	13		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	65%	1T6
1 Svanssnärt	55%	1T4
1 Bett	65%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Förflyttning: L14/F60
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 45%, Drakspråk 95%.

Mogen drake

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	60	SB	4T6
STO	Se tabell	60	KP	41
FYS	1T6+18	22		
SMI	3T6+2	13		
INT	2T6+9	16		
PSY	4T6	14		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	90%	1T6
1 Svanssnärt	80%	1T4
1 Bett	90%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Förflyttning: L14/F52
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 65%, Drakspråk 95%.

Medelålders drake

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	100	SB	6T6
STO	Se tabell	100	KP	68
FYS	3T6+24	35		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+12	19		
PSY	5T6	18		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	130%	1T6
1 Svanssnärt	120%	1T4
1 Bett	130%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Förflyttning: L14/F52
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 95%, Drakspråk 95%.

Gammal drake

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	140	SB	8T6
STO	Se tabell	140	KP	94
FYS	3T6+36	47		
SMI	2T6+3	10		
INT	2T6+15	22		
PSY	6T6	21		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	170%	1T6
1 Svanssnärt	160%	1T4
1 Bett	170%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Förflyttning: L14/F52
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 95%, Drakspråk 95%.

Urgammal drake

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	200	SB	11T6
STO	Se tabell	200	KP	131
FYS	3T6+52	63		
SMI	2T6	7		
INT	2T6+18	25		
PSY	7T6	25		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	230%	1T6
1 Svanssnärt	220%	1T4
1 Bett	230%	1T8
1 Eldsprut	95%	FYS

Förflyttning: L12/F48
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 95%, Lyssna 95%, Allmänspråk 95%, Drakspråk 95%.

DRAKORM
(Vermidraco orientalis)

Drakormen pryder denna boks omslag.

Det är en mycket avlägsen släkting till de mäktigaste bland varelser, drakarna. Den saknar alla de speciella förmågor och egenskaper som utmärker drakarna. En drakorm är inte lika intelligent eller rovlysten som en drake, och bryr sig inte särskilt mycket om skatter. Istället drivs den av en stark hunger, och jagar de flesta djur. Drakormen är inte lika intelligent som en människa. Den kan tala både drakspråk och människospråk, om än inte särskilt väl. Drakormar har ofta nästen som består av långa, slingrande, trånga gångar med en kammare längst inne. Dit släpar den sitt byte och där kan man ibland finna intressanta skatter. Drakormarnas har inte några frätande utsöndringar, vilket leder till att alla former av skatter klarar sig tämligen väl inne i hålan.

Drakorm

Hemvist: 5 & 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	6T6	21	SB	1T6
STO	6T6	21	KP	18
FYS	4T6	14		
SMI	4T6	14		
INT	2T6	7		
PSY	4T6	14		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	35%	1T8
2 Klor	35%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 5 poäng
Förflyttning: L14
Färdigheter & Förmågor: Finna dolda Ting 65%, Klättra 25%, Smyga 35%, Spåra 85%, Drakspråk 60%, Människospråk 45%.

HYDRA

(Hydra thessalica)

Hydran en en stor ödleliknande varelse med många huvuden. Den är gråbrun till färgen. En hydra föds med 1T4+1 huvuden, men kan få fler. När man strider mot en hydra, och lyckas tillfoga den sex eller fler skadepoäng i ett hugg med ett huggvapen (svärd, yxa, hillebard, m.fl.) har man huggit av ett huvud. Inom 1T6+1 SR växer två nya huvuden ut från det avhuggnas halsstump. Det enda sättet att förhindra det är genom att bränna halsstumpen med eld (t.ex. en fackla) innan de nya huvudena har hunnit växa fram. Träffchansen med en sådan fackelattack är halva den träffchans man har med liten träklubba. Det räcker med att träffa. Besvärjelserna ELD och ENERGISTRÅLE fungerar också utmärkt; det räcker med att de lyckas.



Hydra

Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+10	21	SB	1T6
STO	6T6	21	KP	22
FYS	4T6+(2 per huvud)	22		
SMI	2T6	7		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

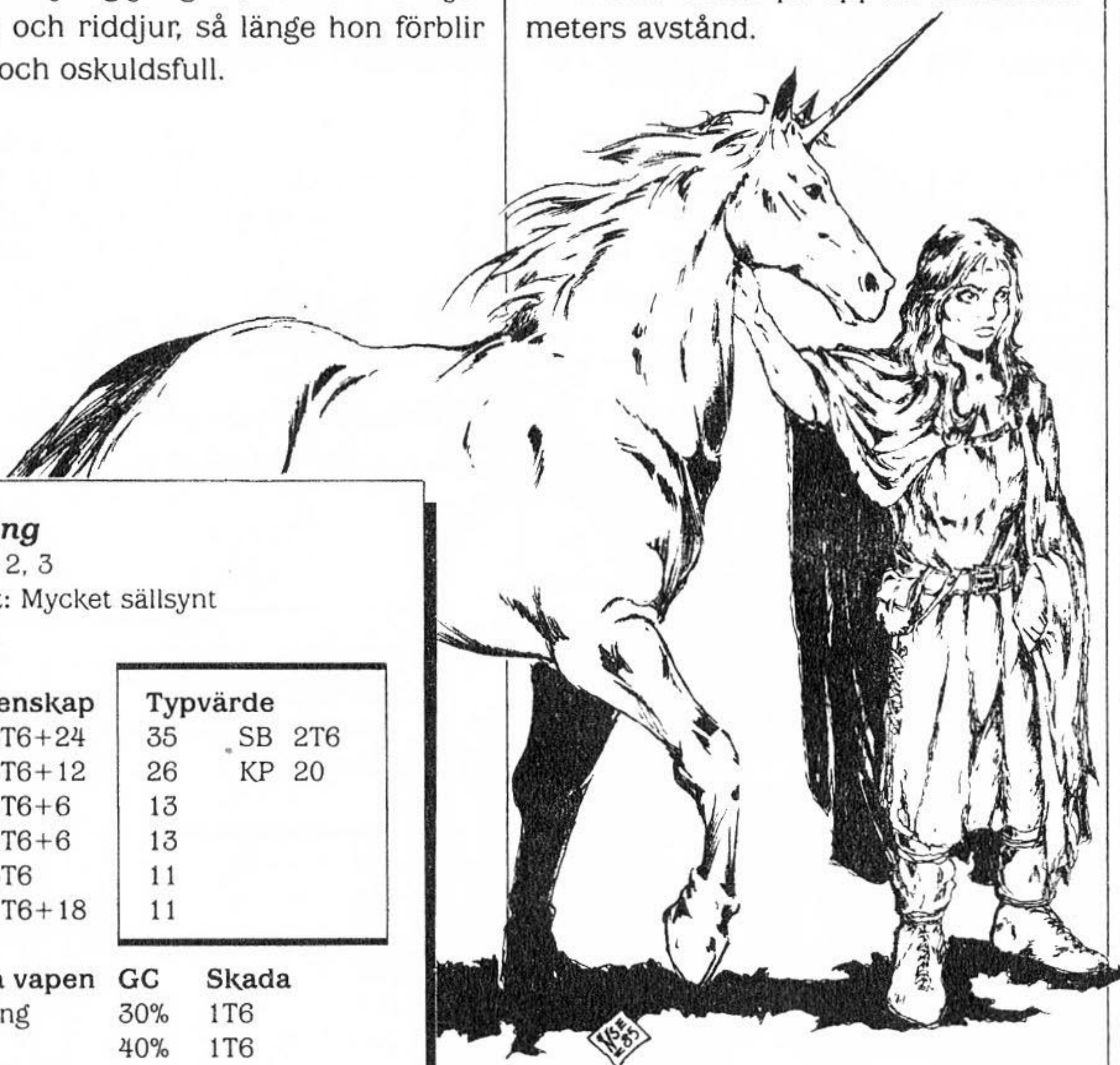
Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett per huvud	55%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Inga

ENHÖRNING
(Parahippus unicornis)

Enhörningar är vita hästar med ett lång horn mitt i pannan, De är mycket skygga och undviker att komma nära människor eller andra intelligenta varelser. Men ibland händer det att en enhörning låter sig charmas av en ren och oskyldig jungfru, och blir en tjänare och riddjur, så länge hon förblir god och oskuldsfull.

Enhörningar är immuna mot alla gifter. Om en enhörning vidrör en skada med sitt horn läker beröringen 1T4 KP. Den upptäcker också telepatiskt alla varelser inom en kilometer som är fientligt inställda mot den och dess härskarinna. Enhörningar är intelligenta och kommunicerar telepatiskt med sina vänner på upp till etthundra meters avstånd.



Enhörning
Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	2T6
STO	4T6+12	26	KP	20
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+6	13		
INT	3T6	11		
PSY	1T6+18	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	30%	1T6
2 Hovar	40%	1T6
1 Bett	30%	1T4 (Ingen SB)

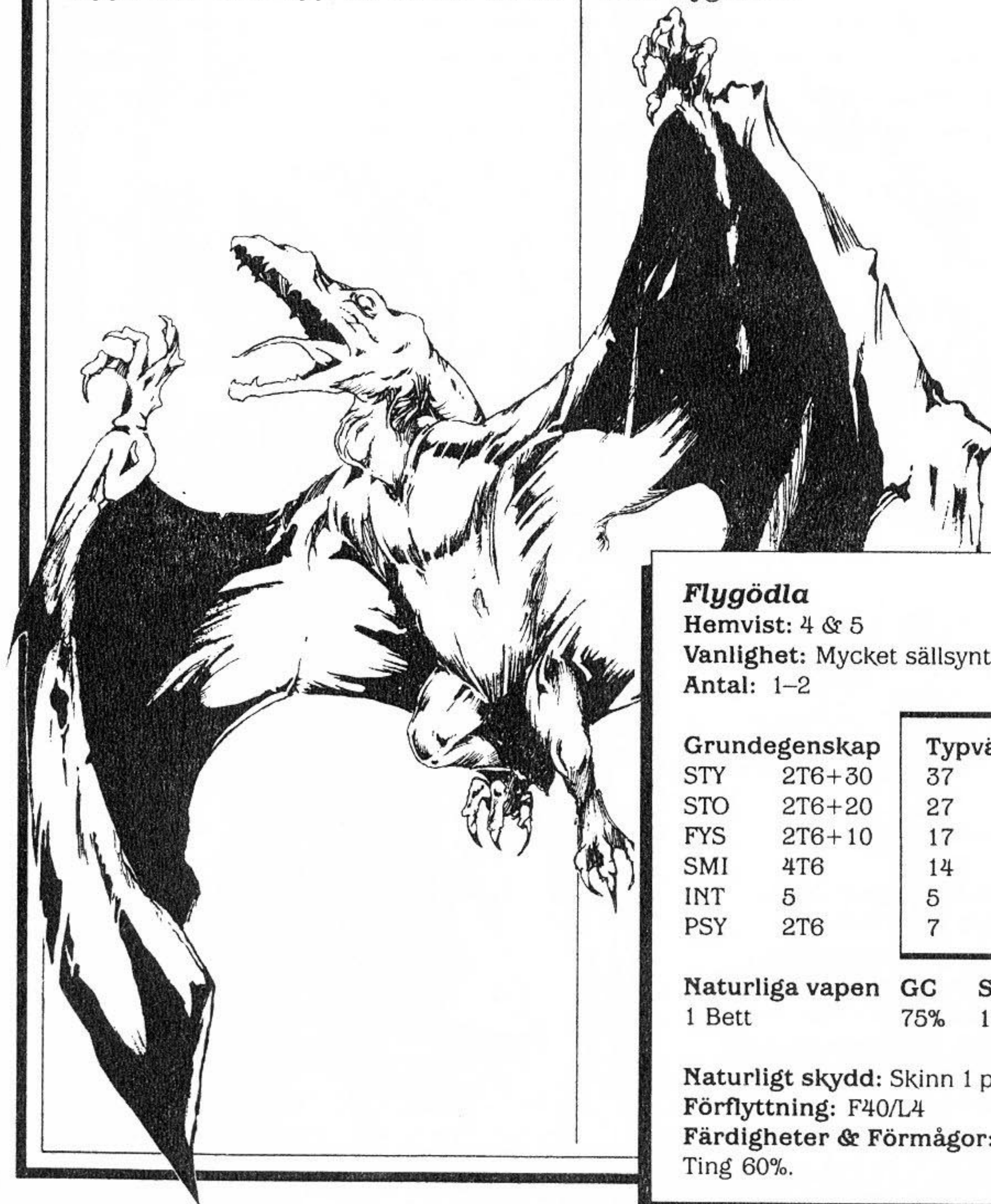
Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L26
Färdigheter & Förmågor: Gömma Sig 65%, Lyssna 110%, Upptäcka Fara 110%, Hoppa 65%, Smyga 65%.

FLYGÖDLA

(Pseudosphenodon volante)

Flygödlor är stora reptiler med korta ben och ett ofantligt brett vingspann. De kan vara upp till 10 meter mellan vingspetsarna. De är livnär sig främst på småvilt, t.ex. hjortar. En flygödla är smutsbrun till färgen och luktar mycket illa. Man kan utan problem upptäcka dem upp till trettio meter bort genom deras lukt.

Ibland tämjer någon intelligent varelse en flygödla och använder den som riddjur. Denna måste vara intelligent och hårdför för att kunna dominera flygödlan.



Flygödla

Hemvist: 4 & 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+30	37	SB	2T6
STO	2T6+20	27	KP	22
FYS	2T6+10	17		
SMI	4T6	14		
INT	5	5		
PSY	2T6	7		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	75%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 1 poäng
Förflyttning: F40/L4
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 60%.

GORGON
(Oklassificerad)

Det lär bara existera tre gorgoner. Nu är de fruktansvärda monster, men ursprungligen var de tre vackra kvinnor. De har vildsvinsbetar, bronshänder och gyllene vingar. Håret består av små giftiga ormar och ansiktet är så förskräckligt att den som tittar på det förvandlas till sten. Två av gorgonerna är odödliga (deras namn är Stheno och Euryale) medan den tredje (Medusa) kan dödas. De odödliga gorgonerna kan endast skadas av magiska vapen, och när deras kroppspoäng reduceras till 0 av de magiska vapnen så faller de ihop och hamnar i dvala. Efter en veckas dvala vakna de till liv igen. Hur man permanent dödar dem är fortfarande ett okänt mysterium.

När man strider mot en gorgon måste man varje SR slå PSY×5% eller lägre med 1T100 för att undvika att se henne i ansiktet.

Gorgon
Hemvist: 2, 3 & 8
Vanlighet: Unik
Antal: 1–3

Grundegenskap

STY	12	SB	0
STO	11	KP	12
FYS	13		
SMI	15		
INT	15		
PSY	18		

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
1 Ormhårsbett	50%	1T4 + gift (styrka 8)
2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6
1 Blick	Spec	Förstening

Naturligt skydd: 3 poängs hud
Förflyttning: L8/F20
Färdigheter & Förmågor: Övertala 75% (De försöker alltid locka folk till att se dem i ansiktet med hjälp av ljuva ord. Varje SR som gorgonen lyckas med sin Övertala måste varje rollperson inom höravstånd slå INTx5 eller lägre med 1T100. Om detta slag misslyckas så faller han för frestelsen och ser gorgonen i ansiktet med påföljden att han blir förstenad.)

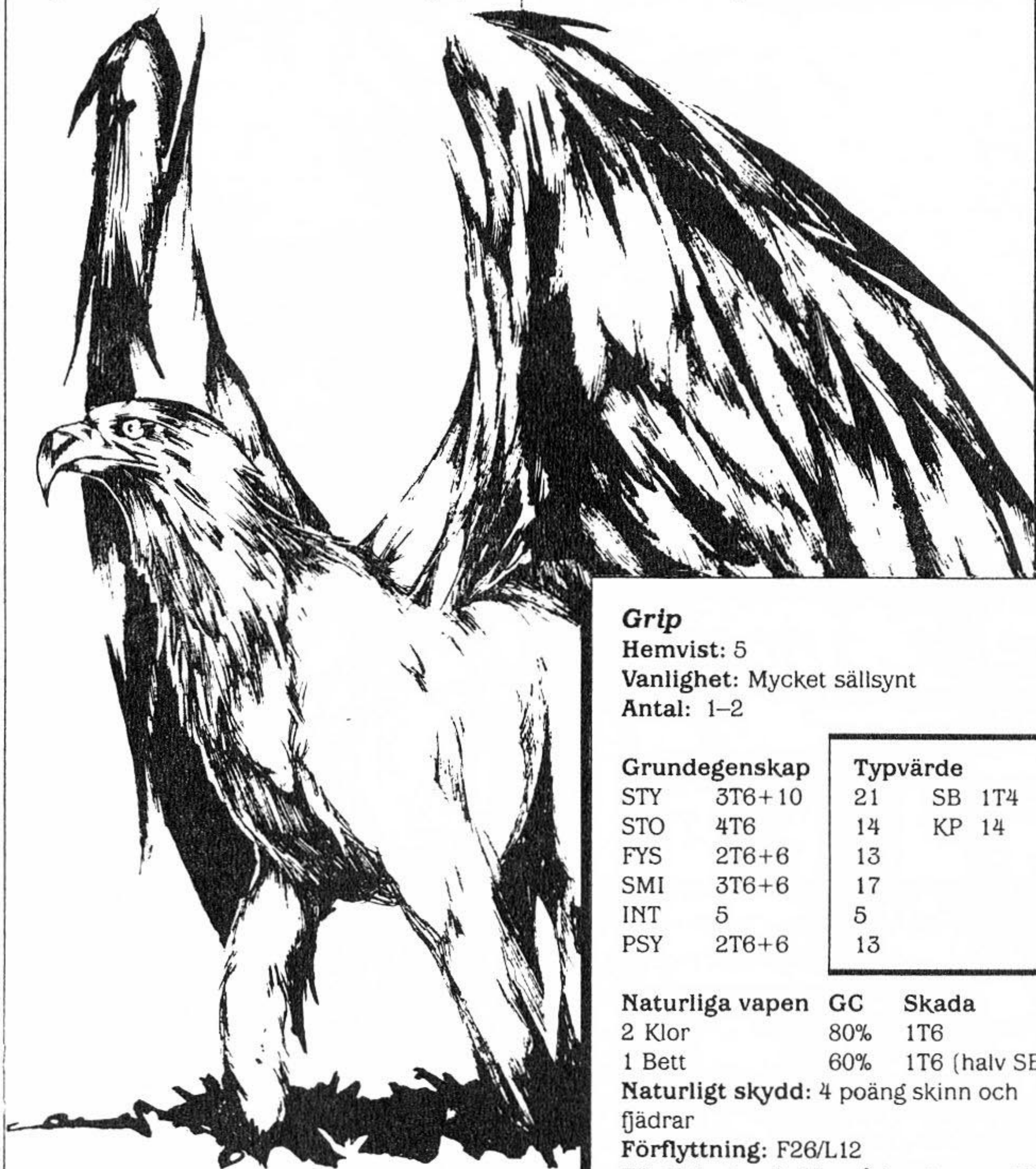


Av naturliga skäl känner ingen till en gorgons rätta utseende. Därför kan ett porträtt endast bli en gissning.

GRIP

(Gryphus severus)

Gripen är en verkligt otäck best, med lejonkropp, örnvingar, örnhuvud och ryggen täckt av fjädrar. Hela gripen har en guldbrun färg. Om man fångar en gripunge kan den tämjas och bli mycket lojal mot sin herre. Vilda gripar är rovgiriga och stridslystna. Griparna bygger sina nästen på otillgängliga klipphyllor. De samlar på glänsande föremål, som mynt och ädelstenar.



Grip

Hemvist: 5

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+10	21	SB	1T4
STO	4T6	14	KP	14
FYS	2T6+6	13		
SMI	3T6+6	17		
INT	5	5		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	80%	1T6
1 Bett	60%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 4 poäng skinn och fjädrar

Förflyttning: F26/L12

Färdigheter & Förmågor: Lyssna 50%, Upptäcka Fara 65%, Hoppa 70%.

HARPYA

(Gynaves vexans)

Harpyor har en rovfågels kropp, händer på vingarna och en kvinnas överkropp och huvud. De är smutsgrå till färgen, och luktar alltid mycket illa. Harpyor är skräniga och elaka, men mycket fega. De gillar att skräpa ned, vandalisera, och förolämpa folk.



Harpya

Hemvist: 2, 5
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–4

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6	11	SB	0
STO	3T6	11	KP	11
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+6	17		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	30%	1T6

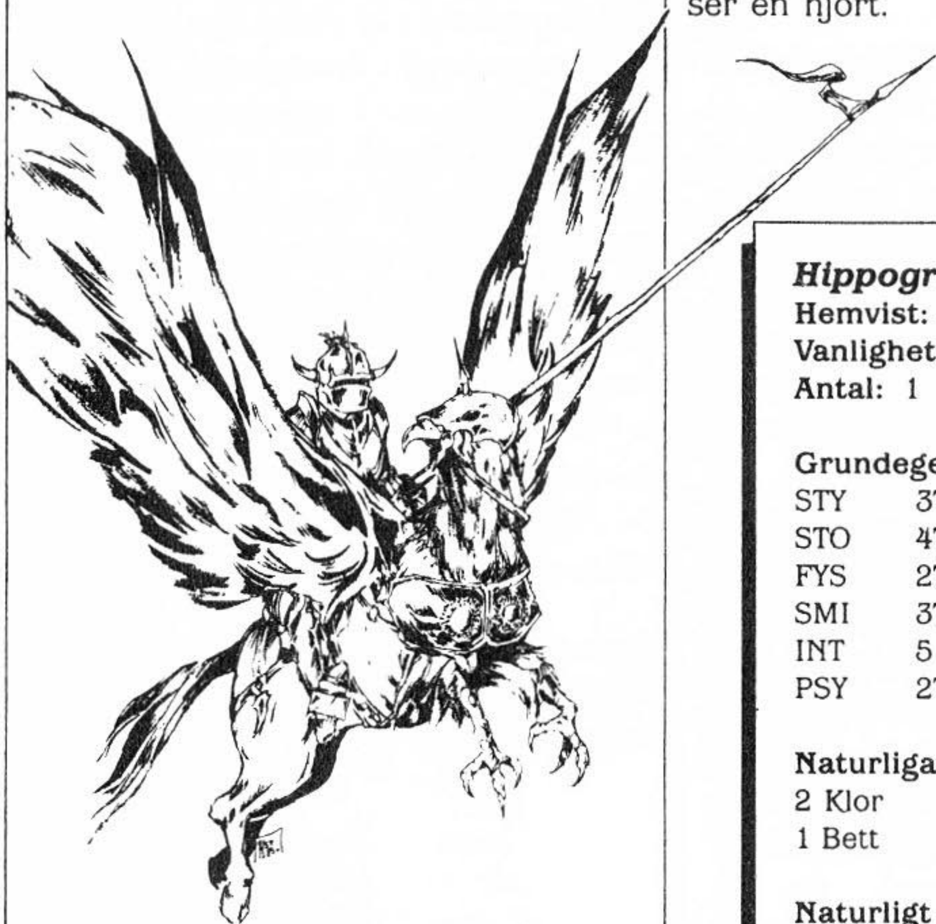
Naturligt skydd: 1 poäng fjädrar
Förflyttning: F14, L4
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka Fara 55%, Lyssna 55%.

HIPPOGRIFF

(Parahippus aviforma)

Hippogriffer har en hästs kropp, med frambenen och huvudet hämtade från en rovfågel. Hästdelen är vit, medan rovfågelsdelen är schatterad i guldbrunt och gult. Hippogriffer slåss på marken genom att stegra sig och klösa och bita. I luften gör de dykattacker.

Hippogriffer kan tämjas, men är inte helt pålitliga som riddjur. De älskar nämligen hjortkött, och ryttaren måste slå för sin Ridning om han vill behålla kontrollen över sin hippogriff när den ser en hjort.



Hippogriff
Hemvist: 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	2T6
STO	4T6+15	29	KP	21
FYS	2T6+6	13		
SMI	3T6+3	14		
INT	5	5		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	75%	1T6
1 Bett	55%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 2 poäng skinn
Förflyttning: F28/L10
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka Fara 65%, Lyssna 50%.

INSEKTOIDER

(Insectoidum sapiente)

Insektoider är stora myrliknande insekter som har utvecklat en ganska avancerat samhälle. Insektoiderna lever i stora samhällen i underjordiska gångar som de själva har grävt ut. Liksom hos vanliga stackinsekter, som myror och termiter, finns det en drottning som är mor till alla samhällets invånare. Invånarna är av olika typer och har olika uppgifter och funktioner i samhället: ledare, budbärare, krigare, arbetare, och grävare. Samhällena

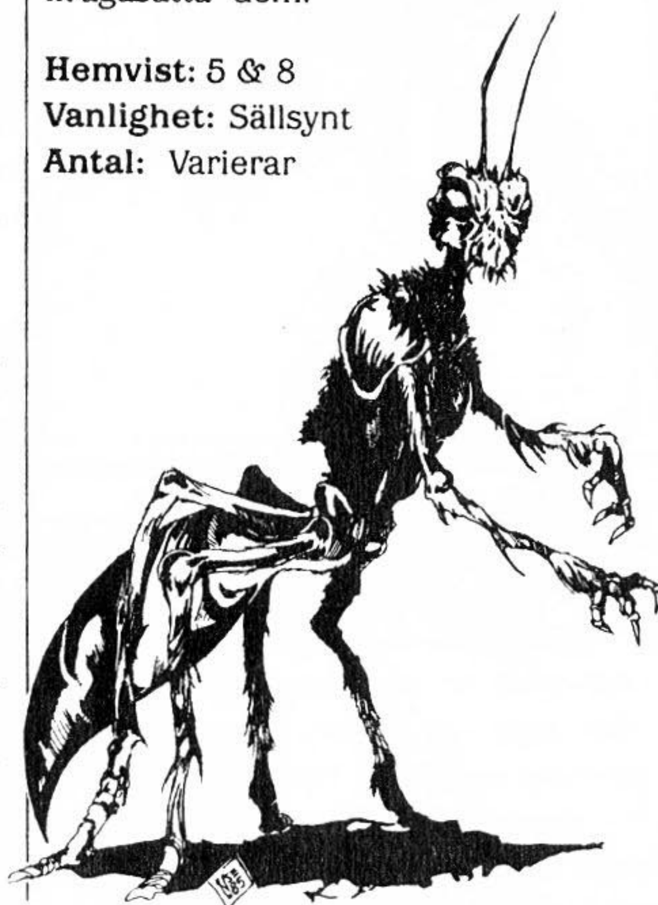
styrs av drottningen och ledarna, som är de enda som besitter en större intelligens. De är kalla och förnuftiga i sitt styre, och saknar alla former av känslor som präglar andra intelligenta varelser som människor. Den enda drivkraft de har är samhällets fortbestånd och expansion. Detta innebär att insektoiderna visar en total brist på hänsyn när det är nödvändigt. De kan utföra de mest oanade brutaliteter om det anses vara mer gynnsamt än fredliga lösningar. På grund av sin känslokyla saknar insektoiderna fullständigt förmågan att utnyttja alla former av magi. Samvetslösa magiker av andra raser träder därför ibland i tjänst hos insektoidhärskare.

Insektoider är allätare, och deras främsta föda är svampar som de odlar i klippsalar långt under markytan. Men de äter nästan vad som helst, t.ex. äventyrare. Detta gäller särskilt de ointelligenta medlemmarna av de lägre kasten. Ledare brukar har urskiljningsförmåga nog att inte försöka äta andra intelligenta varelser.

Insektoider kommer ofta i konflikt med grottalver eller dvärgar, eftersom de är intresserade av samma underjordiska områden. Trä är den vara på markytan som insektoiderna är mest intresserad av. Insektoidernas teknologi är primitiv, och trä är det vanligaste materialet i deras redskap. Den enda användbara metall insektoiderna kan producera själva är brons. Redskap av järn byter de ofta till sig från andra intelligenta raser. Ädla stenar och metaller är fullständigt ointressanta och därför används dessa ofta av insektoiderna som bytesartiklar vid handel.

De olika typerna av insektoider skiljer sig mycket åt, men de har vissa saker gemensamt. De har en rödbrun myrliknande kropp med fyra ben och två armar. Armarna har trefingrade händer som inte är riktigt lika smidiga och bra som människohänder. Synsinnet är ganska dåligt, men luktsinnet är otroligt bra. Insektoider kommunicerar med varandra både genom vanliga ljud och genom ultraljud, som inte är hörbara för människor. De olika kasten fördelar sig på följande sätt: ledare 5%, budbärare 1%, krigare 10%, grävare 5% och arbetare 79%. De lägre kasten är dumma och saknar initiativförmåga. De följer order från ledarna utan att ifrågasätta dem.

Hemvist: 5 & 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar



LEDARE

Ledarna utgör insektoidsamhällenas elit. De leder alla former av arbete, eftersom de lägre kasterna är ointelligenta och saknar initiativförmåga. Man kan känna igen dem på deras stora huvuden och relativt små kroppar. De är förnuftiga och försiktiga och undviker alltid att bli inblandade i strid. De mest intelligenta ledarna tjänstgör hos drottningen som hennes rådgivare. Dessa är också drottningens gemåler.

Ledare

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6	7	SB	0
STO	1T4+4	7	KP	10
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6	7		
INT	2T6+6	13		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	15%	1T4

Naturligt skydd: Skal 1 poäng
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Ledarnas färdigheter varierar mycket. De flesta av dem har färdigheter som motsvarar vad en Lärd Man behärskar. Andra har en Köpmans färdigheter. Man måste ta hänsyn till att insektoider inte kan eller inte är intresserade av vissa färdigheter, t.ex. Rida eller Heraldik.

DROTTNING

Drottningen är samhällets centrum. Hon är moder till alla insektoider som lever i samma samhälle (med undantag för några ledare). Till största delen består hon av en vit bakkropp, som kontinuerligt producerar ägg. Hon är så stor att hon inte kan röra sig. Ska hon av någon anledning flyttas bärs hon på en bår av en mängd starka arbetare. Alla hennes behov av föda och vätska tillfredsställs av arbetare som ständigt finns tillgängliga vid hennes sida.

Drottningen är en oinskränkt härskarinna som styr med hjälp av sina ledare. Ungefär en gång vartannat år föder drottning en prinsessa, som är intill förväxling lik en ledare till utseende och grundegenskaper. Denna uppfostras i samhället under några år, och sänds sedan ut tillsammans med några ledare för att grunda ett nytt insektoidsamhälle, där prinsessan blir drottning. Varje drottning är fullständigt oberoende av andra drottningar. I magra områden händer det ofta att insektoidsamhällen utkämpar krig mot varandra om de resurser som finns tillgängliga.

Drottning

Grundegenskap		Typvärde		
STY	–	–	SB	0
STO	1T10+30	36	KP	25
FYS	4T6	14		
SMI	–	–		
INT	3T6+6	17		
PSY	3T6+6	17		

Naturliga vapen saknas.
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: 0
Färdigheter & Förmågor: Drottningen motsvarar en mycket skicklig Lärd Man, men saknar fullständigt vissa färdigheter som hon inte behöver kunna, t.ex. Första Hjälpen.

BUDBÄRARE

Budbärarna bär meddelanden mellan ledarna. De fungerar ofta även som spanare åt ledarna, eftersom de är de enda insektoider som har flygförmåga. Dessutom besitter de en annan specialförmåga: eidetiskt minne. Detta innebär att en budbärare inte kan glömma något. Allt de har upplevt finns lagrat i minsta detalj i deras hjärnor. De har också god synförmåga.

Budbärare

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T4+1	6	SB	0
STO	2	2	KP	4
FYS	2T4	5		
SMI	4T6	14		
INT	2T6	7		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	20%	1T4

Naturligt skydd: Skal 1 poäng
Förflyttning: L18/F30
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 50%, Första Hjälpen 35%, Gömma Sig 50%, Lyssna 35%, Navigera 75%, Upptäcka Fara 40%.

KRIGARE

Krigarna uppgift är att skydda insektoidsamhällena från yttre fiender och att genomföra erövrings- och plundringståg. De är stora, starka och utrustade med otäcka naturliga vapen. Dessutom är varje krigare utrustad med 1T4 kastspjut. Dessa är mycket grova och klumpiga och helt av trä. Tack vare den extra led på sina griparmar som krigarna är utrustade med kan de slunga iväg sina primitiva vapen med stor kraft. Andra varelser kan endast använda dem som träklubbor

Krigarnas vanliga taktik när de ska anfalla en organiserad fiende är att först kasta alla sina spjut i samlade salvor (2/SR) och sedan gå i närstrid med käkar och klor mot den förhoppningsvis omskakade fienden.

Krigare

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+10	17	SB	0
STO	1T4+7	10	KP	14
FYS	2T6+11	18		
SMI	2T6+6	13		
INT	1T4+1	4		
PSY	2T6	7		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	30%	1T8
2 Klor	30%	1T6

Naturligt skydd: Skal 4 poäng
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Finna Dolda Ting 30%, Gömma Sig 45%, Hoppa 45%, Klättra 45%, Lyssna 30%, Simma 45%, Smyga 45%, Spåra 30%, Upptäcka Fara 35%.

GRÄVARE

Grävarnas uppgift är att gräva ut de gångar och salar som utgör insektoidsamhällenas hem. De är starka men ganska klumpiga. För att underlätta grävarbetet utsöndrar de ett kraftigt frätande sekret i munnen. Grävare brukar normalt inte strida, men blir de beordrade att slåss utgör de farliga fiender.

Grävare

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6+15	22	SB 0
STO	1T4+3	6	KP 10
FYS	2T6+6	13	
SMI	2T6+2	9	
INT	1T3	2	
PSY	2T6	7	

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett*	30%	1T6
2 Klor	30%	1T6

**Bettet ger ytterligare 1T8 i syraskada. Denna syraskada absorberas av rustningar och sköldar, men absorptionsförmågan minskas ett efter varje träff. Varje gång ett vapen parerar ett bett minskas dess BV med 1T4 poäng. Magiska saker skadas inte.*

Naturligt skydd: Skal 2 poäng
Förflyttning: L8/B1
Färdigheter & Förmågor: Klättra 75%.

ARBETARE

Arbetarna är insektoidsamhällenas stöttepelare. De sköter alla former av rutinsysslor. Arbetarna saknar specialförmågor och kan inte slåss särskilt väl.

Arbetare

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6	7	SB 0
STO	1T4+4	7	KP 9
FYS	1T6+6	10	
SMI	2T6	7	
INT	1T4+1	4	
PSY	2T6	7	

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	15%	1T6

Naturligt skydd: Skal 1 poäng
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Arbetarnas färdigheter är helt beroende på vilken sysselsättning de har. En arbetare behärskar sin sysselsättning mycket väl, men kan knappt någonting om ett ämne som ligger utanför dess plikter.



JÄTTEAMÖBA

(Amoeba gigans)

En jätteamöba är en stor äcklig slemklump vars främst sysselsättning är att finna organiska material som går att äta. Amöban omsluter ätbara ting med sin kropp och förtär dem genom att upplösa dem med sina kroppsvätskor. En jätteamöba är grå till färgen och 2–3 meter tvärsöver.

Jätteamöban saknar INT och PSY, och kan därför inte påverkas av magi och annat som har INT och PSY inblandat.

Jätteamöba
Hemvist: 6 & 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	4T6	14	SB	1T6
STO	8T6	28	KP	21
FYS	4T6	14		
SMI	1T6	4		
INT	–	–		
PSY	–	–		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Pseudopod*	45%	1T4

**Amöban kan sända ut en slags tentakel från sin kropp. Den förorsakar frätskador. Rustningar skyddar mot skadan, men rustningens absorptionsförmåga minskas med ett efter varje träff. Detsamma gäller sköldar. Vapen som parerar pseudopoden får sitt BV minskat med 1T4 per lyckad parering. Pilar som har träffat amöban är förstörda. Magiska saker skadas inte.*

Naturligt skydd: 0. Varje gång ett vapen träffar en jätteamöba minskas dess brytvärde med 1T4 poäng. Magiska vapen skadas inte.
Förflyttning: L4
Färdigheter & Förmågor: saknas.

KIMERA

(Chimaera leonis, Ch. tricapitum)

Kimeror är fruktade rovdjur som är glupska och stridslystna. Den har framdel och huvud som ett lejon, bakkropp som en get och ormsvans. Vissa kimeror har dessutom ett gethuvud växande från ryggen. En kimera har en hjärna i gethuvudet eller, om det saknas, i lejonhuvudet. Eftersom kimeran har ögon på minst två ändar av kroppen är den

Kimera
Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+18	29	SB	1T6
STO	3T6+9	20	KP	16
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+6	17		
INT	5	5		
PSY	1T6+12	16		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Lejonbett	70%	1T8
2 Klor	70%	1T6
1 Ormbett	60%	1T4 (Halv SB. Giftstyrka = FYS)

Naturligt skydd: 5 poäng skinn
Förflyttning: L16
Färdigheter & Förmågor: Lyssna 50%, Upptäcka Fara 80%, Smyga 60%, Spåra 50%.



väldigt uppmärksam. Om den har ett gethuvud kan den använda Lyssna och Upptäcka Fara samtidigt som den slåss, vilket gör den svår att överraska. Vidare kan kimeran alltid använda sitt ormbett mot fiender inom räckhåll under samma SR som den använder något annat naturligt vapen.

MANTIKORA

(Manticora scorpio, M. sagittis, M. verberans)

En mantikora ser ut som ett rödbrunt lejon med människoansikte. Dess svans är ett farligt vapen. Det finns tre olika varianter på svansspetsens vapen.

- Giftgadd.
- Spikklubba som kan skjuta iväg spikarna.
- Stridsklubba.



Mantikoror är intelligenta, men ganska dumma. De är också rovgiriga och hungriga, och äter praktiskt taget alla djur och varelser. Mantikororna har ett eget språk, men en del talar också Allmänspråket.

Mantikora
Hemvist: 2, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T3

Grundegenskap		**Typvärde**		
STY	3T6+18	29	SB	1T6
STO	3T6+7	18	KP	15
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+3	14		
INT	2T6	7		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
2 Klor	45%	1T6
Samt en av följande:		
1 Svansklubba	45%	1T6
1 Svansgadd	45%	1T10+gift (PSY=giftstyrka)
1 Projektilsvans*	45%	2T4+2

**2T6+4 projektiler. Avskjutna projektiler återbildas i en takt av en per tre dagar. Projektilernas räckvidd är STY rutor.*

Naturligt skydd: 4 poäng skinn
Förflyttning: L12
Färdigheter & Förmågor: Gömma Sig 70%, Lyssna 50%, Smyga 70%, Spåra 75%, Upptäcka Fara 55%.

PEGAS

(Parahippus volans)

Pegaserna är bevingade vita hästar, med en silverfärgad man. De är skygga och svåra att fånga, men har man väl lyckats tämja en, blir den en trogen följeslagare genom livet. Pegaserna är nämligen ungefär lika långlivade som människor.

Pegaserna står i nära kontakt med älvfolken. Silveralvsstammar har ofta pegashjordar, och använder dem som rid- och transportdjur när de lever sitt nomadliv i skyn. Pegaserna avskyr svartfolk och skulle aldrig bete sig vänligt mot någon sådan.



Pegas

Hemvist: 4, 5, 12
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	2T6
STO	4T6+12	26	KP	20
FYS	2T6+6	13		
SMI	3T6	11		
INT	7	7		
PSY	1T6+12	16		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T4 (Ingen SB)
2 Hovar	60%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: F30/L26
Färdigheter & Förmågor: Lyssna 70%, Upptäcka Fara 80%, Hoppa 55%.

ROCK
(Roc taprobanensis)

En rock är en gigantisk svart rovfågel. Enligt de gamla legenderna anfaller dessa fåglar ibland t.o.m. elefanter. Rocken är dock så extremt sällsynt att ingen egentligen vet. Man tror att det inte finns mer än 10–15 av dessa varelser i hela världen, och de undviker civilisationen. När en rock ska strida mot någon nöjer den sig ofta med att släppa 1 tons klippblock från hög höjd. Det brukar räcka mot de flesta motståndare. En rocks skatt innehåller ofta mycket rubiner.



Rock
Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		**Typvärde**
STY	STO	255 SB 14T6
STO	1T10×10+200	255 KP 164
FYS	3T6+62	73
SMI	3T6+3	14
INT	5	5
PSY	1T6+12	16

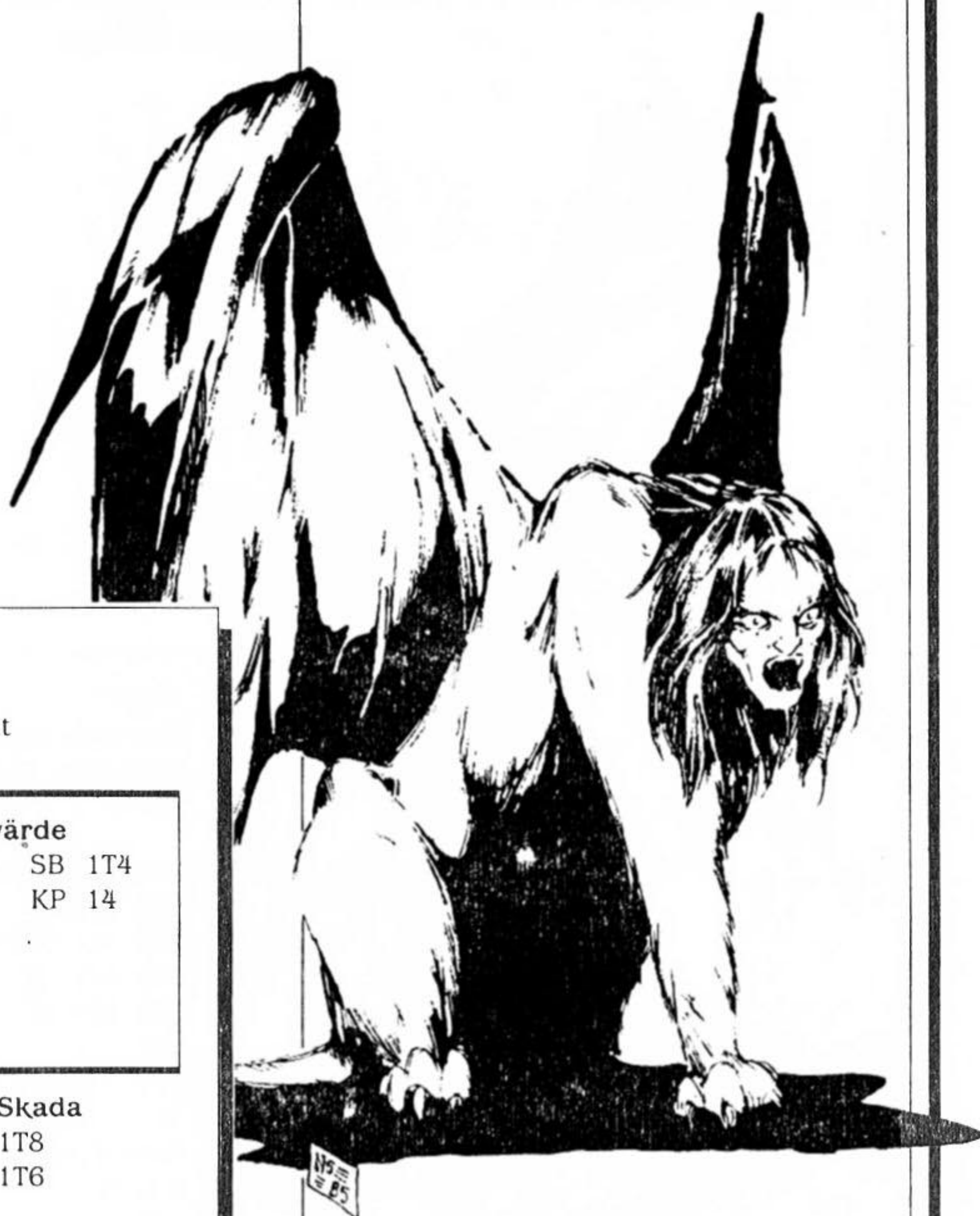
Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
2 Klor	295%	1T6
1 Bett	275%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 12 poäng fjädrar
Förflyttning: F120/L20
Färdigheter & Förmågor: Lyssna 50%, Upptäcka Fara 80%.

SFINX

(Sphinx enigmaton)

Sfinxen har ett lejons kropp, en kvinnas huvud och örnvingar. Den lever ensam i bergiga områden, där den jagar allehanda djur. Dess favoritföda är dock människor. Men sfinxerna har en underlig mani för gåtor. När en sfinx möter människor brukar hon skona dem om de kan besvara en mycket svår gåta hon ställer dem. Sfinxer manövrerar ganska dåligt när de flyger.



Sfinx
Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+9	20	SB	1T4
STO	3T6+6	17	KP	14
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+6	17		
INT	3T6+6	17		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	40%	1T8
2 Klor	40%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 1 poäng
Förflyttning: L14/F20
Förmågor & Färdigheter: Gömma sig 75%, Lyssna 75%, Smyga 85%, Spåra 65%, Övertala 55%:

SJÖORM

(Gigantoserpens maritimis)

Sjöormar är väldiga ormliknande rovdjur som finns i de flesta hav och i en del insjöar och floder. De har en lång kraftig kropp täckt av tjocka fjäll och ett stort huvud med gula utstående ögon. Färgen varierar från svart via blågrått till gråvitt. Mitt i sjöormens panna sitter ett vasst horn. Sjöormar är glupska och drar sig inte för att anfalla småbåtar. De dras till rytmiska ljud, och för att undvika att väcka deras uppmärksamhet har fiskarna i områden där det finns sjöormar lärt sig att ro i otakt. Sjöormen anfaller inte gråalvernas skepp, eftersom de för sjöormen endast ser ut som en drivande trädstam. I kustområden tillverkar man ibland rustningar av sjöormsfjäll. Sådana rustningar fungerar precis som fjällpansar, men klirrar betydligt mindre. (Färdigheten Smyga minskas bara med 1/4.) De brukar kosta 1000–1200 sm. Sjöormshornet kan användas som spjutspets, och dess tänder som pilspetsar.



Sjöorm
Hemvist: 7, 12 & 13
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde	
STY	STO	40	SB 3T6
STO	8T6+12	40	KP 29
FYS	4T6+4	18	
SMI	4T6+4	18	
INT	5	5	
PSY	2T6+2	9	

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
1 Stångning	60%	1T6

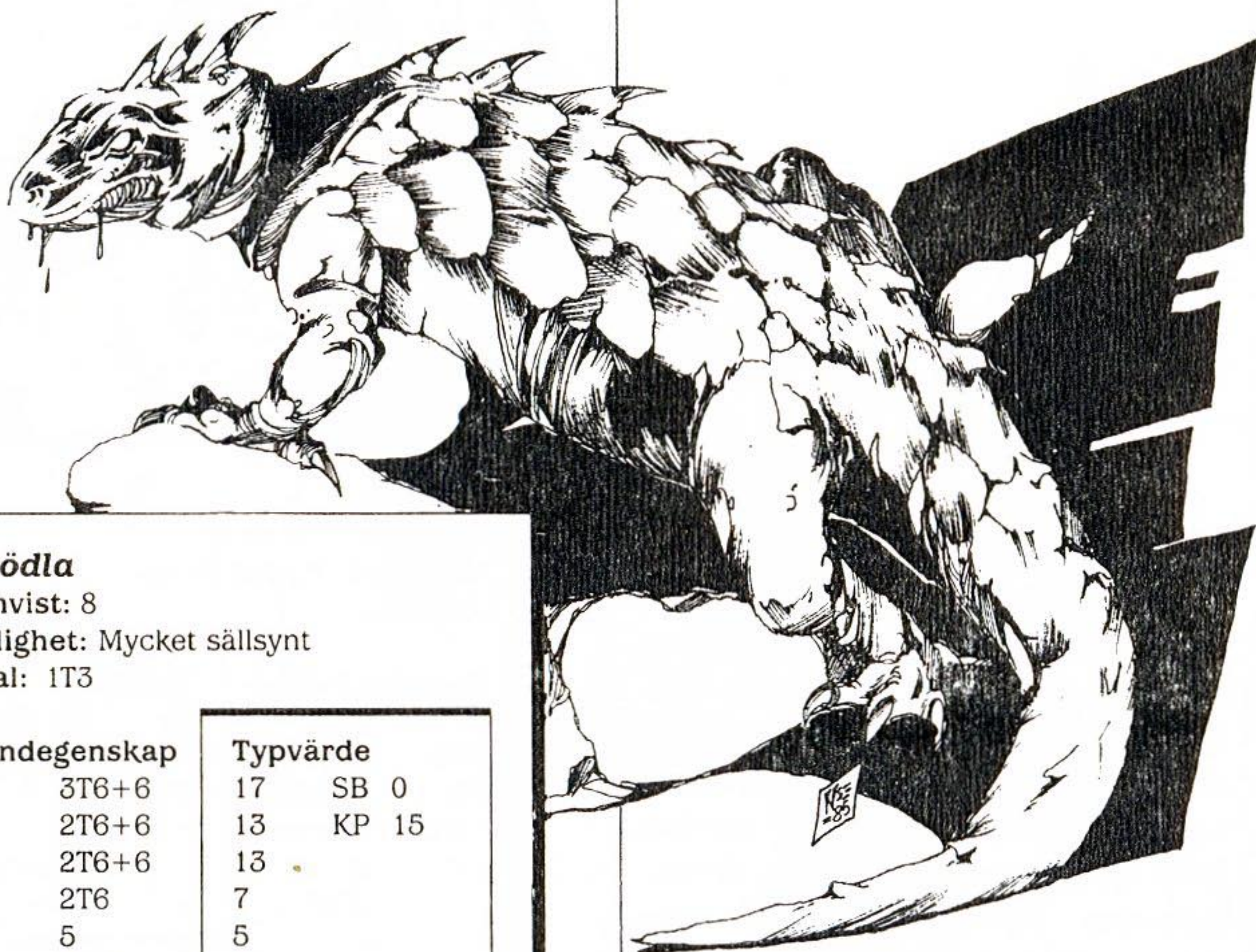
Naturligt skydd: Fjällpansar 4 poäng
Förflyttning: S30
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 80%, Lyssna 75%. Om sjöormen träffar någon med sitt bett, och sedan övervinner dennes STO med sin STY på motståndstabellen, kan sjöormen drar denne ner i havet. Om personen håller fast i något ska sjöormen istället övervinna hans STY om den är högre än hans STO.

SYRÖDLA

(Acetoderma niger)

Detta är en stor ödla, med svart oljigt skinn, gula ögon och röda klor. Den kommunicerar telepatiskt med andra ur sin egen ras upp till 100 meter bort.

Syrödlor lever vanligtvis med sina rasfränder i grottor där de sakta gräver sig fram med sin syrasaliv. Den kan spotta syra fem gånger per dag, med en räckvidd på tre rutor. Spottet fungerar som ett vanligt projektilvapen.



Syrödla
Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T3

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+6	17	SB	0
STO	2T6+6	13	KP	15
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6	7		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	50%	1T8
1 Syraspott*	50%	1T8

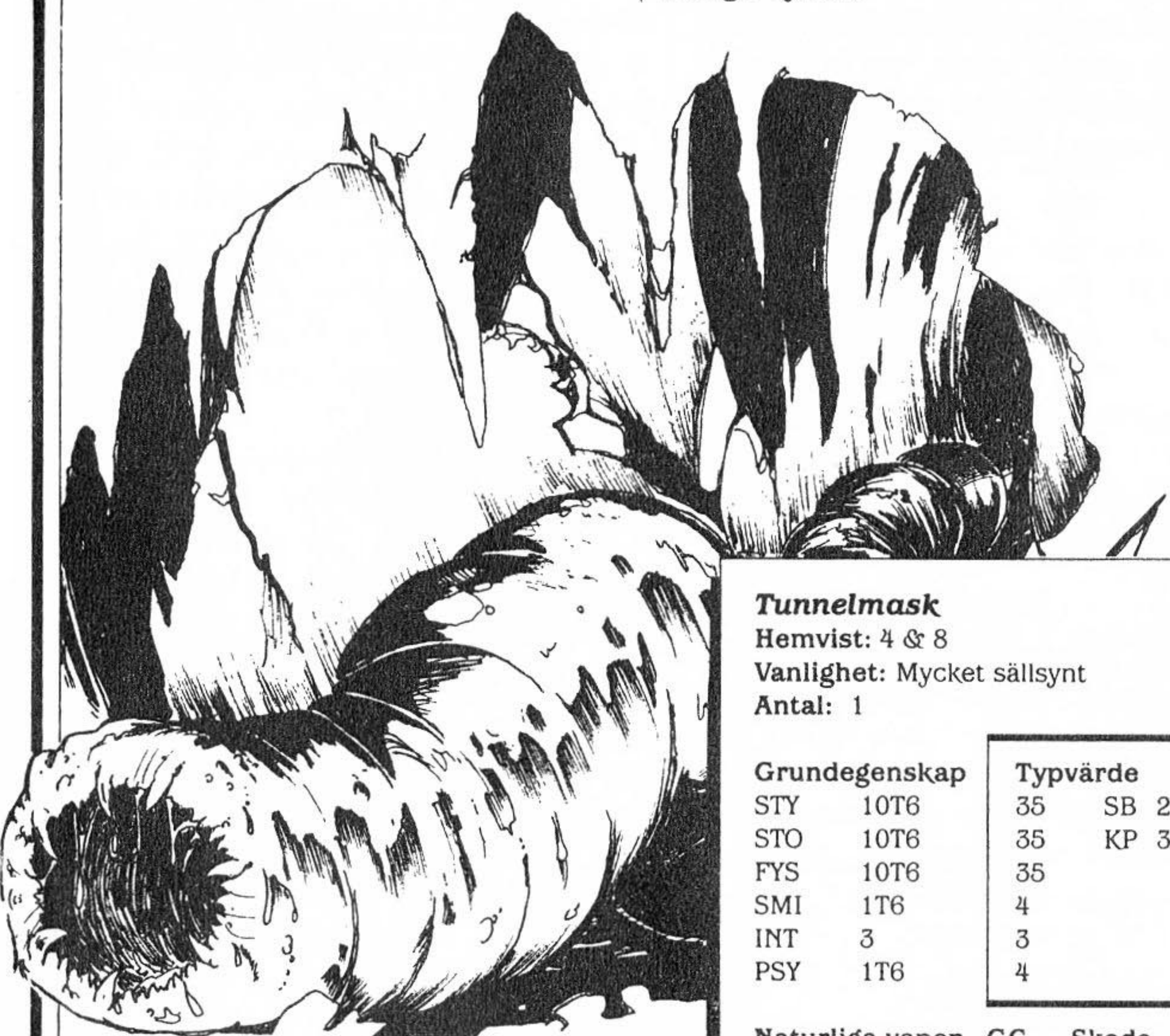
**Varje gång en rustning eller sköld träffas av syra minskas dess absorptionsförmåga med en poäng, pga av de svåra frätskador syran förorsakar. Magiska saker skadas inte.*

Naturligt skydd: Skinn 3 poäng
Förflyttning: L8/B1
Färdigheter & Förmågor: Inga.

TUNNELMASK

(Vermius plutonis)

Denna bruna och [illegible]äckta varelse borrar sina stora gångar i lös och bördig jord. Den lever på att äta jord och utvinna de näringsämnen som finns i den, för att sedan göra sig av med resterna. Tunnelmaskar äter i stort sett vad som helst som kommer i deras väg. Mat som den inte omedelbart vill äta upp konserverar den i slemkokonger och lämnar sedan liggande i sin tunnel. Slemmet är mycket illaluktande och lätt frätande (1 skadepoäng var tionde minut). De största kända tunnelmaskarna är 25–30 meter långa och 2–3 meter i diameter. Deras gångar används ibland av andra varelser för många syften.



Tunnelmask

Hemvist: 4 & 8

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	10T6	35	SB	2T6
STO	10T6	35	KP	35
FYS	10T6	35		
SMI	1T6	4		
INT	3	3		
PSY	1T6	4		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	65%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 4 poäng

Förflyttning: B1/L6

Färdigheter & Förmågor: Saknas.

URTRÄD

(Dendro senecis)

Ett urträds bål är som en kraftig ek, täckt med skrovlig bark. Dess grenliknande armar är släta och dess sjufingrade händer knotiga. Ett urträds säregna huvud har nästan ingen hals och är högt och lika tjockt som bålen. Dess ögon är bruna och visa och tycks nästan alltid skimra med ett grönt ljus. Det har ett mycket vildvuxet grått hår som liknar en tuss mossa med kvistar. När det tar sig fram med sina kraftiga ben – som slutar i fötter som liknar levande rötter – gungar det som en långbent vadare.

Urträden fungerar som herdar och väktare för träden, som de älskar över allt annat och skyddar mot allt ont. De är med rätta fruktade, men de är också vänliga och visa. Deras vrede är mäktig och de sägs kunna krossa sten och stål med blotta händerna. De behärskar flera språk, bland annat människornas och älvfolkens, utöver sitt eget urträdsspråk. När de talar så låter det som åskmuller.



Urträd
Hemvist: 2 & 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+30	41	SB	2T6
STO	3T6+20	31	KP	27
FYS	2T6+15	22		
SMI	2T6	7		
INT	4T6	14		
PSY	4T6	14		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	75%	1T3

Naturligt skydd: 4 poäng bark.
Förflyttning: L14
Färdigheter & Förmågor: Botanik 100%, Finna Dolda Ting 75%, Gömma Sig 75%, Lyssna 75%, Spåra 85%, Urträdsspråk 100%, Älviska 75%, Allmänspråk 55%.

Odöda

- Skelett
- Zombie
- Mumie
- Dödsängel
- Spöke
- Vampyr
- Likätare

För de odöda gäller inte samma regler och förutsättningar som för de dödliga. Följande är de väsentligaste skillnaderna:

- Odöda har ingen FYS, och berörs inte av gifter, sömn och sjukdomar. De är ju egentligen inte levande.
- Många av en varelses grundegenskaper förändras när den blir odöd. Förändringen varierar mellan de olika typerna av odöda. De odöda som skapas genom magi har grundegenskaperna beroende av den besvärjelse som skapade dem. De övriga odöda har konstanta multiplar.
- Deras KP beräknas på ett annat sätt, från medelvärdet av STO och STY. En odöd som har förlorat alla sina KP är är förstörd.
- En del odöda skapas av magi: skelett, zombier och mumier. För att framställa dem krävs en död varelse från vår värld. Deras PSY, STY, SMI och INT är beroende av besvärjelsen som skapade dem, och varierar därför kraftigt. Hur man skapar sådana varelser beskrivs i Expert Drakar & Demoner. Spöken har drabbats av en slags förbannelse. Likätare och vampyrer har drabbats av en sorts sjukdom som sprids vidare genom sår.

MAGISKA ODÖDA

Ett skelett, en zombie eller en mumie är en intelligent eller ointelligent varelse som nyligen har dött, men som på nytt har väckts till ett slags halvliv av en trollkarl genom ritualer och besvärjelser. Älvfolk kan inte användas till någon av dessa odöda. I allmänhet kan man säga att en zombie kräver ett någorlunda välbevarat lik, som helst inte varit dött i mer än en månad. Ett skelett eller en zombie kan ha färdigheter som motsvarar deras tidigare liv, men färdigheter som är beroende av INT på något sätt går förlorade. För mumien gäller särskilda tillverkningsprocesser.

Den som skapade en sådan odöd kontrollerar alla dess handlingar och den följer blint hans eller hennes vilja. Order kan endast delas ut när varelsen befinner sig inom syn- och höravstånd. Utanför detta avstånd kan den endast utföra den senaste ordern den mottog. När en order är given, så fortsätter de tills de blir beordrade på nytt. Om man stöter på en magisk odöd så innebär det troligen att dess skapare finns i närheten. Skelett och zombier har förlorat väldigt mycket av sin ursprungliga rörelseförmåga. Detta visar sig bl.a. genom att de alltid slår sist i strid. Om skelett och zombier strider mot varandra slår skelettet efter zombien.

DÖDSÄNGELN

(Oklassificerad)

Dödsängeln har en människoformad kropp, iklädd en rock med huva. Det enda man ser av Dödsängelns kropp är dess ansikte; en fasansfull leende dödskalle inne i huvan.

Dödsängeln skiljer sig från de övriga odöda genom att den inte har sin hemvist i vår värld. Den är en budbärare för mystiska och starka makter som finns på ett annat plan.

Praktiskt taget ingen magi har någon effekt på Dödsängeln på grund av dess höga PSY. Endast magiska vapen kan skada Dödsängeln och de gör endast halv skada. Dessutom sprider Dödsängeln skräck på samma sätt som spöken. Om någon misslyckas att slå 4×PSY eller lägre med 1T100 måste han slå på skräcktabellen med +25 på kastet. Dödsängeln dyker aldrig upp i dagsljus och nästan aldrig i områden som rymmer många varelser. Den föredrar ödsliga och kusliga platser.

Det är händer att Dödsängeln kommer för att framföra en varning till någon, t.ex. att något ont kommer att ske om man inte ändrar sina planer. Dödsängeln har en särskild förmåga att göra sig själv och ett offer osynligt. Sedan kan den föra sitt offer till vilken plats den önskar för att visa offret dess synder och vilka konsekvenser de har haft eller kommer att få.

Dödsängeln har ett fruktat finger, med vars hjälp han kan utföra följande särskilda handlingar:

- Peka på en utvald som då blir helt skräckslagen. Det krävs ett perfekt räddningskast (se ovan) för att slippa slå på skräcktabellen med plus femtio (+50) på kastet.
- Peka på en utvald och få honom att stå helt paralyserad tills Dödsängeln försvinner från platsen.
- Vinka någon utvald emot sig med fingret och på så sätt tvinga offret med dit Dödsängeln önskar om offret misslyckas med att slå lika med eller lägre än PSY×3 med 1T100.

Dödsängeln kan inte dödas. Dess materiella kropp kan förintas, vilket förvisar den tillbaka till dess hem för 1 dygn.

I strid använder den sin fruktade tvåhandade lie:

Namn	Att	Par	Skada	BV
Lie	200%	200%	2T10	30

Dödsängel
Hemvist: Okänd
Vanlighet: Unik
Antal: 1

Grundegenskap

STY	200	SB	6T6
STO	15	KP	200
FYS	0		
SMI	15		
INT	18		
PSY	63		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	215%	1T3
1 Spark	215%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: Teleportation obegränsat avstånd.
Färdigheter & Förmågor: Alla existerande färdigheter 95%.



LIKÄTARE

(Oklassificerad)

Likätare är en odöd, fast den egentligen skiljer sig rätt mycket från de övriga. Dess KP, STY och FYS är normala, men den är oberörd av gifter, sjukdomar och sömn. Likätare är asätare, men endast människor duger som föda för dem. Därför föredrar de att bo nära begravningsplatser. En likätares hud är motbjudande gråvit, och den luktar illa.

När en person blir sårad av en likätare finns det en chans att han förvandlas till en likätare inom 1T10 dygn. Summera de skador personen har fått av likätare och som inte läkts av magi inom 24 timmar. Slå sedan 1T20. Om tärningens utfall är lika med eller lägre än skadan blir personen en likätare.

Alla färdigheter som har INT som grundegenskap går då fullständigt förlorade. Övriga färdigheter bibehålls. De nya grundegenskaperna beroende av rasen; här visas en mänsklig likätare. Älvfolk blir inte likätare.



En mänsklig likätare

Hemvist: Nära begravningsplatser
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1T6

Grundegenskap		Typvärde		
STY	×1	11	SB	0
STO	×1	11	KP	14
FYS	×1,5	17		
SMI	×0,5	6		
INT	×0,5	6		
PSY	×0,5	6		
KAR	1	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	15%	1T8
2 Klor	15%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: Två lägre än tidigare.
Färdigheter & Förmågor: Samma som tidigare.

MUMIE

(Oklassificerad)

I vissa länder har man funnit ut hur man kan behandla ett lik med olika kemikalier och magi för att det ska omvandlas till en kraftfull odöd varelse. Mumier förekommer ofta som väktare av gravar och tempel. Mumier tillverkas nästan enbart av människokroppar. De balsameras i en process, som innebär att man tar ut inälvorna och fyller utrymmet efter dem med kemikalier och kryddor för att förhindra förruttnelse. De är lindade med linne- eller bomullstyg vilka också fungerar som pansar. Dessa bindor är ofta lättantändliga.



En mänsklig mumie
Hemvist: Där det finns människor
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap

STY	Upp till ×6
STO	×1
FYS	0
SMI	Upp till ×1/2
INT	Upp till ×1
PSY	1+
KAR	1

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	50%	1T3
1 Spark	50%	1T6

Naturligt skydd: 2 poängs bandage
Förflyttning: 2 lägre än den levande varelsen.
Färdigheter & Förmågor: Smyga 95%, SVF 50%.

SKELETT

(Oklassificerad)

Skelett görs av en varelse vars ben har förvarats väl, t.ex. i en grav i torr jord. Döda varelser som inte har begravts brukar ha sina skelettben omkringspridda och kan därför inte användas. Skelett tar ingen skada av pilar, stickvapen (t.ex. dolk) eller stötvapen (t.ex. spjut). Skelett får endast halv skada av huggvapen, t.ex. svärd. Krossvapen, t.ex. klubbor, ger normal skada. Eftersom skelett är ganska lätta att slå sönder brukar de utrustas med någon typ av rustning. Sådana döljer också något av deras uppseendeväckande utseende.



Ett mänskligt skelett
Hemvist: Där det finns människor
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 3T10

Grundegenskap

STY	Upp till ×2
STO	×1
FYS	0
SMI	Upp till ×1
INT	Upp till ×1/4
PSY	1+
KAR	1

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	35%	1T3
1 Spark	35%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: 4 lägre än den ursprungliga varelsen
Färdigheter & Förmågor: Smyga 95%, SVF 35%.

SPÖKE

(Oklassificerad)

Ett spöke är själen av en nyligen avliden varelse. Den uppträder som en skimrande, immateriell skepnad, med samma utseende som den hade i livet.. Spöken uppenbarar sig om natten. De är rastlösa varelser som lider av någon oförsonad synd eller brott de har begått, eller av hämndlystnad för något illdåd som de utsattes för i livet.

Spöken kan vara informationskällor för spelarna, men tänk på att de inte behöver tala sanning, och att allt de säger är färgat av deras starka känslor. Ett spöke är mer hjälpsamt mot personer som i gengäld är beredda att hjälpa det att avsluta den sak som håller det kvar i världen, så att det kan få frid.

Spöken är oftast bundna till en plats eller ett föremål som brukar ha med deras död att göra. Ett spöke kan inte lämna denna plats förrän förrän det har fått frid, eller det har fördrivits genom exorcism. (Exorcism beskrivs i Expert Drakar & Demoner.)

Spöken är inte materiella och kan därför inte skadas av vapen av något slag, ej heller av magi som vållar fysisk skada (t.ex. ELD). Spöken slåss genom att skrämmas. En varelse som möter ett spöke måste slå INT×5 eller lägre med 1T100 eller slå på Skräcktabellen. Om spöket kom överrumplande minskas chansen att klara sig med 20%. Spöken behåller inga färdigheter från tidigare liv. Ett spöke kan passera genom fast materia med normal hastighet. Älvfolks själar blir aldrig spöken.



Ett mänskligt spöke
Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde	
STY	0	0	SB 0
STO	×1	11	KP 0
FYS	0	0	
SMI	×2	22	
INT	×1	11	
PSY	×2	22	

Naturliga vapen: Skräckattack
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: F10 (Samma som tidigare, men nu flygande. Se även texten ovan.)
Färdigheter & Förmågor: Inga.

VAMPYR

(Oklassificerad)

Vampyrer är intelligenta varelser som har smittats av vampyrism. Smittan fortplantas genom vampyrbett. Vampyrer är tvungna att dricka blod från levande intelligenta varelser för att upprätta hålla sin existens. Ett bett från en vampyr ger 1T6 i vanlig skada. Varje omgång därefter som vampyren håller fast offret kan han suga blod vilket ger offret 1T6 skadepoäng som dras direkt från FYS. (För att bryta sig loss ur fasthållningen måste man övervinna vampyrens STY med sin egen STY på motståndstabellen.) Dessa förlorade FYS-poäng kan endast återställas genom besvärjelsen HELA. Vanlig läkning har ingen effekt. När FYS når noll har offret dött och smittats med vampyrism. Det sägs också att en varelse frivilligt kan bli vampyr genom mystiska och mörka magiska ritualer, men man vet mycket lite om detta.

En rollperson som blivit smittad av vampyrism stiger upp i skymningen på den tredje dagen efter sin död och är därefter vampyr. Det finns ingen bot när personens blod blivit helt utsuget av en annan vampyr. En vampyr åldras inte. Alla fysiska skador och ärr som han fått under sitt tidigare liv försvinner. Vampyrer behåller alla magiska och vanliga färdigheter som de kunde under sitt tidigare liv och kan även lära sig nya färdigheter.

En vampyr har dessutom följande särskilda förmågor och kännetecken:

- Han kan ändra skepnad mellan fladdermus, råtta, varg, rökmoln eller sin "naturliga" mänskliga form. Det tar en hel SR att ändra form och vampyren kan inte göra något annat under den SR.
- Vissa av vampyrens grundegenskaper har genomgått drastiska förändringar genom förvandlingen. Se tabellen nedan.
- Vampyren har förmågan att kalla till sig och kommunicera med råttor, fladdermöss och vargar.
- Varje natt måste en vampyr dricka minst 5 FYS-poäng blod. Om han inte gör det reduceras hans STY med 1T6 poäng. När STY når noll faller vampyren i en evig dvala. De förlorade STY-poängen kan återvinnas. Nästa gång vampyren dricker blod, återvinner han 1 STY för varje poäng FYS utöver de första 5.
- En vampyr kan paralysera ett offer genom att först komma i ögonkontakt och sedan omedelbart övervinna offrets PSY med sin egen PSY på motståndstabellen. Ett sådan paralysering varar tills ögonkontakten bryts.
- Vampyrer har ingen spegelbild.
- En vampyr kan inte korsa rinnande vatten av egen kraft.
- En vampyr måste sova från gryning till skymning på en bädd bestående av jord från sin grav.
- En vampyr kan inte passera reliker och heliga föremål förbundna med Goda Makter. Vampyrer brukar undvika att anfalla personer som bär eller har nyligen ätit vitlök eftersom



En mänsklig vampyr

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap		Typvärde		
STY	×3	33	SB	1T6
STO	×1	11	KP	22
FYS	0	0		
SMI	×1,25	14		
INT	×1	11		
PSY	×1,5	17		
KAR	×1	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	60%	1T3
1 Spark	60%	1T6
1 Bett	60%	1T6 (ingen SB). Se ovan för detaljer.

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: Enligt sin forms förmåga. Rökmoln F24.
Färdigheter & Förmågor: Samma som tidigare.

dess lukt är motbjudande för vampyren. När en vampyr konfronteras med någon av dessa ting måste han slå INT×5 eller lägre med 1T100 eller fly. Lyckas slaget håller sig vampyren normalt minst tre meter från tinget. Heliga föremål förorsakar 1T4 i skada när de vidrör vampyren.

- En vampyr kan förstöras på följande sätt:

  1. Genom att utsättas för solljus.
  2. Genom att man kör en trästake genom dess hjärta medan den ligger sovande i sin kista.
  3. Genom att höra en tupp gala i gryningen och vampyren samtidigt är utanför sin kista.
  4. Genom att få en perfekt träff från ett silvervapen med egg. Vapnet anses då ha körts genom vampyrens hjärta.

I alla dessa fall förvandlas den förstörda vampyren till stoft.

- En vampyr kan skadas i andra situationer. Sådana skada kan dock inte förstöra vampyren. Istället förvandlas han till ett rökmoln när hans KP når noll. Han flyr hem till sin kista där han återfår 2T6 KP per dag.
- Vampyrer suger normalt blod ur varelsers hals. Skulle de bära något skydd för halsen föredrar vampyren att söka sig något annat offer.
- Vampyrens angriper i första hand varelser av motsatt kön från sin egen ras.
- Vampyrer kan endast skadas av silvervapen, magiska vapen och magi.
- En varelse som blir vampyr står under kontroll av den vampyr som har bitit honom, under förutsättning att den har förmåga eller intresse av att ha kontroll. Om så inte är fallet blir han en självständig vampyr. En kontrollerad vampyr kan vägra att lyda en order om han slår INT×1 eller lägre med 1T100. Chansen ökar med 5% för varje extra vampyr vampyren kontrollerar. En vampyr kan maximalt kontrollera INT antal vampyrer, som i sin tur inte kan ha några vampyrer i sin kontroll.
- En vampyr kan skapa en telepatisk kontakt mellan sig själv och ett offer genom att utföra de Odödas Kyss. Vampyren öppnar ett litet sår över sitt hjärta med ett vasst vapen och tvingar sitt offer att dricka vampyrens blod från det öppna såret. Därefter kommer vampyren och offret att ha en begränsad kännedom om varandras tankar tills en av dem eller båda är förstörda.

OBS: En rollperson som blir vampyr kan fortfarande deltaga i spelet, men får flera begränsningar. T.ex. kan han ej färdas under dagen utan måste ligga i sin kista. Han blir förhindrad att färdas över helig mark, mm. Rollpersoner som tjänar de Goda Makterna är knappast intresserade av att samarbeta med en vampyr. Det kan också uppstå situationer när vampyren blir en fara för sina medspelare, t.ex. vid akut brist på andra offer. Den rollperson som blivit vampyr sköts fortfarande av sin ursprunglige spelare. Ingen rollperson kan starta spelet som vampyr.

ZOMBIE

(Oklassificerad)

En zombie ser ut som ett förruttnat lik, som med nöd och näppe hänger ihop. Dess lemmar håller ofta på att falla isär och har därför förstärkts med hjälp av fastsnörda senor. Zombier använder antingen sina händer eller de eventuella vapen som hans skapare ger honom.



En mänsklig zombie

Hemvist: Där det finns människor

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 3T6

Grundegenskap

STY	Upp till ×3
STO	×1
FYS	0
SMI	Upp till ×1/2
INT	Upp till ×1/4
PSY	1+
KAR	1

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	40%	1T3
1 Spark	40%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: 2 lägre än den levande varelsen.

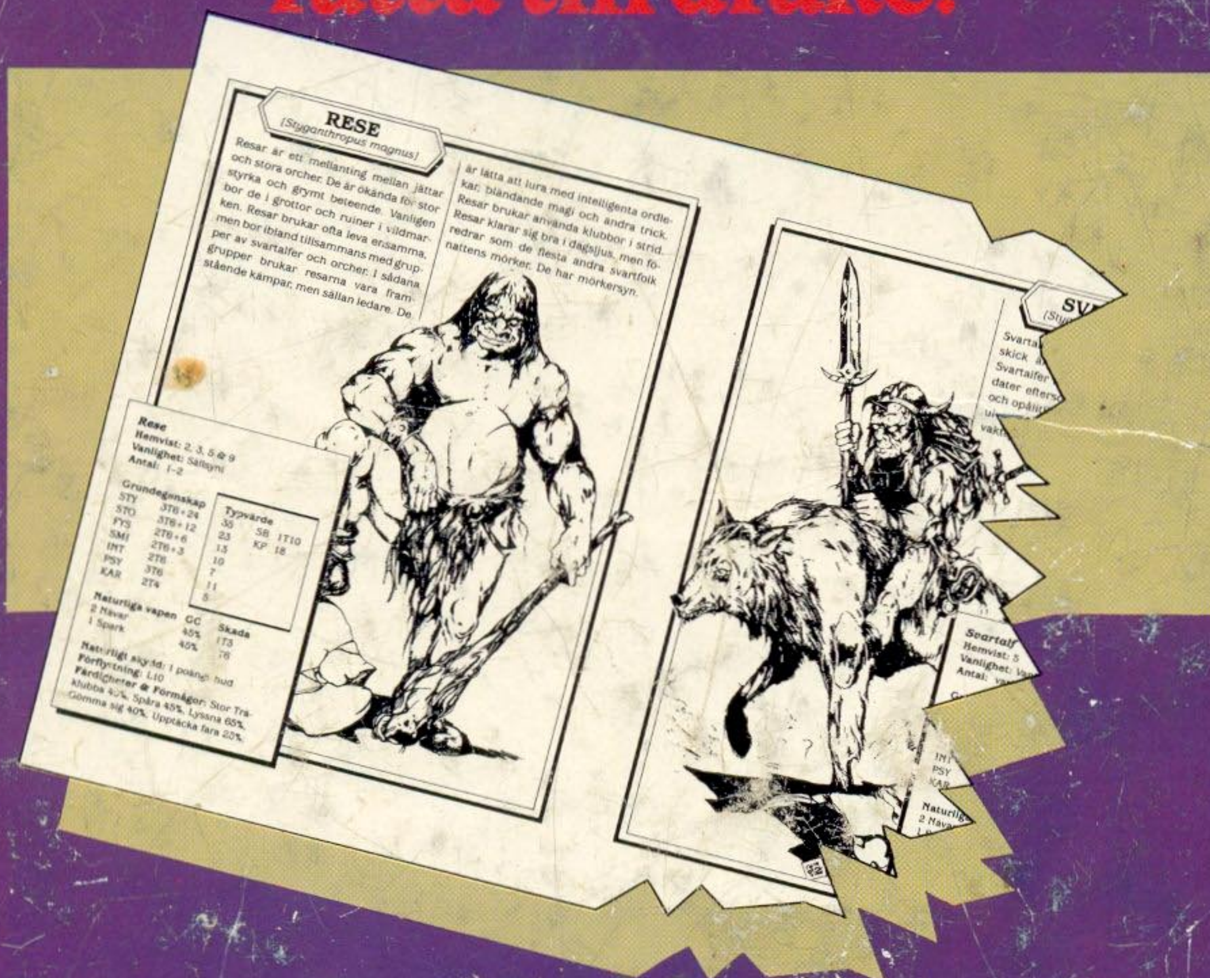
Färdigheter & Förmågor: Smyga 95%, SVF 40%.

SKRÄCKTABELL

1T100	Resultat
01–20	Offret blir försiktigt och har −10 på alla attacker och parader under 1T4 SR.
21–25	Offret går bärsärk och angriper den som har förorsakat detta.
26–75	Offret flyr så snabbt som möjligt från skräckkällan.
76–90	Offret blir paralyserat av skräck så länge skräckkällan är inom synhåll. Dessutom får offret +5 på alla slag på skräcktabellen under resten av dagen.
91–95	Offret blir hysteriskt och står stilla på platsen och skriker. Dessutom får offret +15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av dagen.
96–100	Offrets hår blir permanent vitt av chocken och han står paralyserad i 1T6 SR. Dessutom får offret +15 på alla slag på skräcktabellen under resten av dagen.
101–110	Offret svimmar och faller till marken. Medvetslösheten vara 2T8 minuter. Dessutom får offret +10 på alla slag på skräcktabellen under resten av dagen.
111 och högre	Offret måste slå FYS×5 eller lägre med 1T100 eller dö av hjärtstillestånd. Lyckas slaget tillämpa resultatet för 101–110. Dessutom kan offret inte förflytta sig av egen kraft under resten av dagen.

REGISTER

Ett fantasieggande galleri av varelser, alltifrån råtta till drake!



RESE
(Styganthropus magnus)

Resar är ett mellanting mellan jättar och stora orcher. De är okända för stor styrka och grymt beteende. Vanligen bor de i grottor och ruiner i vildmarken. Resar brukar ofta leva ensamma, men bor ibland tillsammans med grupper av svartalfer och orcher. I sådana grupper brukar resarna vara framstående kämpar, men sällan ledare. De är lätta att lura med intelligenta ordlekar, bländande magi och andra trick. Resar brukar använda klubbor i strid. Resar klarar sig bra i dagsljus, men fo-redrar som de flesta andra svartfolk nattens mörker. De har mörkersyn.

Rese
Hemvist: 2, 3, 5 & 9
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundegenskap		Typvärde
STY	3T6+24	35
STO	3T6+12	23
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+3	10
INT	2T6	7
PSY	3T6	11
KAR	2T4	5

SB 1T10
KP 18

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Havar	45%	1T3
1 Spark	45%	T6

Naturligt skydd: 1 poäng hud
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Stor Träklubba 40%, Spåra 45%, Lyssna 65%, Gömma sig 40%, Upptäcka fara 25%.

Varje varelse beskrivs i ett textavsnitt, som redogör för dess utseende, vanor och hemvist, och i en uppställning över dess grundegenskaper, färdigheter och förmågor.

Alla legendariska varelser är livfullt illustrerade av Nils Gulliksson.

Denna bok är ett oumbärligt hjälpmedel för all spelledare som har drömt om att göra sina världar ännu mer spännande och utmanande för sina spelare.



ISBN 91-7898-005-4

ART. NR. 01-501